CES 2015: BEMUTATJUK A LEGÚJABB HARDVEREKET!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2015. 02.
15002
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

HOLNAPUTÁN

H1Z1

Zombiapokalipszis utáni Amerika, a feladat pedig a túlélés. Neked menni fog?

KARDOK VIHARA

HEROES OF THE STORM

Végre béta státuszba lépett a Blizzard DotA-verőnek szánt MOBA-játéka!

A KAPTÁR

RESIDENT EVIL HD

Felújított formában tért vissza PC-re a túlélőhorror műfaját kiötlő klasszikus játék!

THE WITCHER® III WILD HUNT

A világon az elsők között játszhattunk egy délutánon át az év legjobban várt szerepjátékával, egyenesen a lengyel fejlesztők főhadiszállásán!

UPLAYES TELJES JÁTÉK:

RAYMAN ORIGINS

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

NYERJ EGY LIMITÁLT PS4-ET!

Most tiéd lehet egy az exkluzív konzolból

TÉLI PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

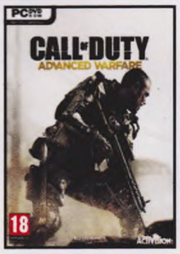
GRAND THEFT AUTO V

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

THE SIMS 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	23.490 Ft

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

FIFA 15

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

NYERJ LIMITÁLT KIADÁSÚ PLAYSTATION 4-ET

Alig 12 ezer darab készült belőle az egész világon, és szinte csak a legelkötelezettebb rajongók juthattak hozzá... de most a tiéd lehet egy. Miről van szó? Arról a szuperlimitált PlayStation 4 gépről, amely a brand 20. születésnapja alkalmából született!

A nyereményjátékban való részvételhez kizárólag egy dologra van szükség: aktív PC Guru magazin előfizetésre. Ha már előfizető vagy, akkor automatikusan bekerültél az esélyesek közé, ha pedig még nincs előfizetésed, akkor sincs baj: egészen március 11-ig van lehetőséged előfizetni. Ezt követően az urnát lezárjuk és sorsolunk. A nyereményjátékban való részvétel minden előfizetési csomagra vonatkozik – igen, még azok is játszanak a több mint 100 ezer forint értékű gépért, akik csak egy PC Guru pólót vagy naptárat kértek / kérnek a magazin mellé! Az előfizetési csomagjaink folyamatosan bővülnek, hiszen a lap mellé kérhető játék vagy hardver is.

FONTOS: A NYEREMÉNYT, ÉRTÉKE MIATT, KIZÁRÓLAG SZEMÉLYESEN TUDJUK ÁTADNI A PC GURU MAGAZIN SZERKESZTŐSÉGÉBEN. POSTÁZNI, FUTÁRSZOLGÁLATTAL KIKÜLDENI NEM ÁLL MÓDUNKBAN! AZ ÁTVÉTELRŐL FELVÉTEL KÉSZÜL.

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a WWW.PCGURU.HU webcím ELŐFIZETÉS menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
Szerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (1{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2015. FEBRUÁR

HARC A TÉLLEL ÉS AZ UBORKASZEZONNAL

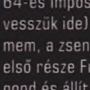
Februári lapszámot készíteni nem éppen a világ legmókásabb és legegyszerűbb dolga. Az első két hét rendre pánikolással telik, az embernek fogalma sincs, mivel töltse fel a rendelkezésre álló helyet, nem tudja, az uborkaszezon kellős közepén mégis mit teszteljen, aztán persze mire eljut odáig, hogy valamennyire sikerült egy végleges közeli hálót szőnie, hirtelen beesik vagy hat-nyolc kihagyhatatlan dolog, és akkor már nem az üres oldalak jelentenek problémát, hanem az, hogy mégis mit dobjon ki a már meglévők közül. Ennek ellenére sikerült visszarázni az arányt a megszokotthoz, vagyis jutott hely előzeteseknek – komolyan ráfüggtünk a Heroes of the Storm bétájára, és a világon az elsők között próbáltuk ki a The Witcher 3-at a CD Projekt RED főhadiszállásán –, teszteknek – szétszedtük a Dying Lightot, emlékeket idéztünk a Grim Fandangóban –, és egy hatalmas szeletet hasított ki magának a hardver is: egyszerűen nem mehettünk el szó nélkül a CES nagy újdonságai, bejelentései mellett.

Az uborkaszezon azonban egy másik, már meglévő problémát is a csúcsra járatott: ha nincs mit tesztelni, nincs miről videót készíteni… és így a DVD-mellékletet se nagyon lehetne megtölteni. A helyzetet csak súlyosbította, hogy e havi teljes játékunk, a már a múlt hónapban beharangozott Rayman Origins kiadója, a Ubisoft sajnos nem járult hozzá ahhoz, hogy feltegyük a lemezre a teljes játékot, így nehéz döntést kellett hoznunk. Éppen ezért a PC Guru februári száma nem tartalmaz DVD-mellékletet: nagyon sajnáljuk, de reméljük, megbocsátjátok. Ebből igyekszünk nem rendszert csinálni, de mivel a Ubisofttól még három másik játékunk is lesz idén (Might and Magic Heroes VI: Shades of Darkness, Prince of Persia: The Forgotten Sands, The Settlers 7), ezért lehetséges, hogy azon hónapokban sem adunk DVD-t a lap mellé. A félreértések elkerülése végett ez nem azt jelenti, hogy megszűnne a PC Guru DVD-melléklete: ezek mind egyedi esetek. Természetesen nem fogjuk elherdálni az esetlegesen így megtakarított pénzt, hanem visszaforgatjuk a teljes játék büdzsébe, hogy az év hátralevő részében is ilyen minőségi játékokat adhassunk a magazin mellé.

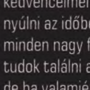
A GURU LEGYEN VELETEK!

wilson

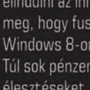
17 ÉV UTÁN VISSZATÉRT A GRIM FANDANGO, MINDEN IDŐK EGYIK LEGJOBB KALANDJÁTÉKA. TE MELYIK, JELENLEG ELÉRHETETLEN GYEREKKORI KEDVENCEDET SZERETNÉD VISZONTLÁTNI A STEAMEN VAGY A GOGON?



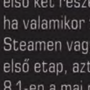
Bate
Igazából nincs elérhetetlen kedvencem (hacsak a Commodore 64-es Impossible Mission 2-t nem vesszük ide), hiszen az örök szerelmem, a zseniálisan jó Fallout széria első része Full HD felbontásban is gond és állítgatás nélkül játszható, ha a Steamről töltöm le.



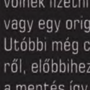
Obo
Mivel a csapatban a fiatalabbak közé tartozom, a gyerekkori kedvenceimért nem kell nagyon visszanyúlni az időben, és így szerencsére minden nagy favoritot könnyedén meg tudok találni a Steam kínálatában, de ha valamiért mégsem, akkor még mindig ott a GOG.



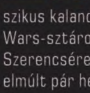
Chris
Igazából semmit, jobb lenne hagyni ezeket a címeket, és végre elindulni az innováció útján. Csak oldják meg, hogy fussanak a régi cuccok is Windows 8-on, és legyen ennyi elég. Túl sok pénzen bánja ezeket az újraélesztéseket, abba kéne már fejezni!



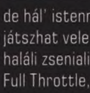
JohnBart
Meghatározó FPS-élmény számomra a Soldier of Fortune első két része, így nagyon örülnék, ha valamikor felbukkannának majd Steamen vagy GOG-on is; főleg az első etap, azt ugyanis Windows 8.1-en a mai napig nem sikerült működésre bírnom.



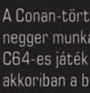
Chocho
Tudom, hogy az esélyek ellenem szólnak, de bármennyit hajlandó volnék fizetni egy steames Stuntsért, vagy egy origines NFS: Porscheért. Utóbbi még csak-csak elindul lemezről, előbbihez viszont DOSBox kell, és a mentés így sem működik rendesen. Szomorú panda vagyok.



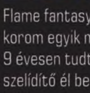
wilson
Az összes egykori LucasArts játékot, beleértve a klasszikus kalandokat és az olyan Star Wars-sztárokat, mint az X-Wing. Szerencsére a Disney pont az elmúlt pár hétben állt rá a témára, de egyelőre csak a GOG kínálatába kerültek be a Star Wars-játékok.



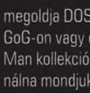
Midnite
Egész eddig a Grim Fandango lett volna a válaszom a kérdésre, de hál' istennek már mindenki játszhat vele, aki eddig kimaradt haláli zsenialitásából. Szóval marad a Full Throttle, ami iránt hasonlóképp érzek. Ha lesz Steamen, azonnal dobom a pénzt a képernyőre!



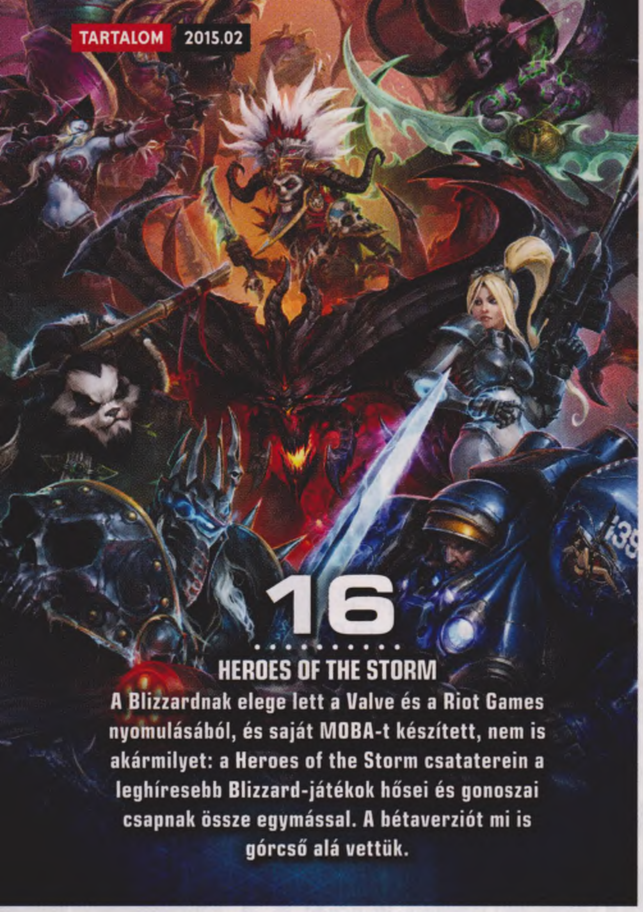
Mo
Egyértelműen az 1987-es Barbarian: The Ultimate Warriort. A Conan-történetek és Schwarzenegger munkássága által inspirált C64-es játék nagy port kavart akkoriban a brutális lefejezéseivel. A harcrendszere nagyon rendben volt, és a humor sem hiányzott belőle.



Lor
Sok minden közül választhatnék, de a Drakan: Order of the Flame fantasy akciójáték volt kislánykorom egyik meghatározó címe. Már 9 évesen tudtam, hogy egy sárkányszelídítő él bennem, és kazamatákban kell harcolnom igazi amazonként. Azóta semmi sem változott.



McMacko
Fogós kérdés, mivel a nagyon régi kedvenceket azért az ember megoldja DOSBox segedelmével, GoG-on vagy emulációval. Egy Mega Man kollekció mindenféleképp impo-nálna mondjuk, szépen összegyűjtve a különféle NES, SNES és playstationös verziókat. Nyami!



16
HEROES OF THE STORM
A Blizzardnak elege lett a Valve és a Riot Games nyomulásából, és saját MOBA-t készített, nem is akármilyet: a Heroes of the Storm csataterein a leghíresebb Blizzard-játékok hősei és gonoszai csapnak össze egymással. A bétaverziót mi is górcső alá vettük.

22
THE WITCHER 3
A Witcher 3 tipikusan az a játék, ami ráveszi az embert a gépfejlesztésre, a szabadnapjai elpazarolására, vagy épp arra, hogy teljesen elszigetelődjön a barátaitól pár száz kósza óra erejéig. A fejlesztők bázisára utaztunk, hogy kipróbáljuk az év legjobban várt szerepjátékát.

Tartalom

ELŐZETES

008 World of Warcraft história IV.
012 King's Quest
014 H1Z1
016 Heroes of the Storm
020 Sid Meier's Starships
022 The Witcher 3: Wild Hunt
028 The Witcher 3 interjú

TESZT

032 Dying Light
036 NEO Scavenger
038 Assetto Corsa
040 Assassin's Creed: Unity Dead Kings DLC
041 Far Cry 4: Escape from Durgesh Prison DLC
042 Resident Evil HD Remastered
044 Blackguards 2
048 Alien: Isolation DLC-k:
- Crew Expendable
- Last Survivor
- Corporate Lockdown
- Trauma
- Safe Haven

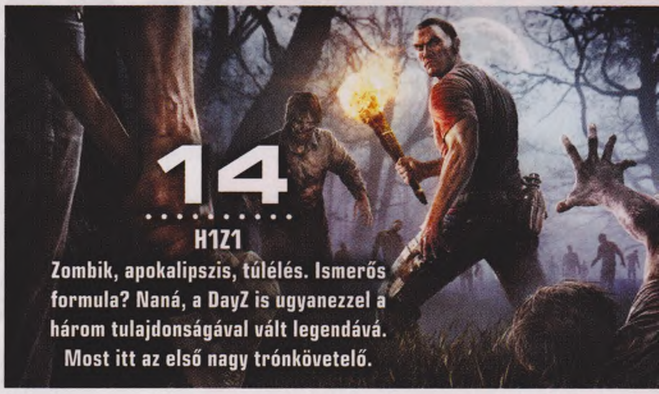
050 Crusader Kings II: Way of Life
052 Saints Row: Gat Out of Hell
054 Grey Goo
056 Life is Strange
058 Grim Fandango Remastered
060 Captain Toad
061 The Witcher Battle Arena

HARDVER

072 Windows 10, és ami mögötte van
074 CES 2015 összefoglaló
080 A grafikus vezérlők jelene és lehetséges jövője
082 Nvidia GeForce GTX 960 teszt
084 ASUS G20AJ: Az ASUS és a Steam Machine
086 Razer DeathAdder egér
087 Razer Leviathan soundbar
088 Shuttle DS81L slim-PC
089 HyperX Cloud II headset
090 Hardvermentőöv

ROVATOK

062 Tankok a homokozóban
066 DayZ rovat
068 Nosztalguru
070 Játékmentőöv
092 Levrov
094 Külvilág: 2015 a könyvmolyok éve
096 Egy kis közösségi élet



14
H1Z1
Zombik, apokalipszis, túlélés. Ismerős formula? Naná, a DayZ is ugyanezzel a három tulajdonságával vált legendává. Most itt az első nagy trónkövetelő.

12
KING'S QUEST
Visszatér minden kalandjátékok őse, hogy rendet tegyen az interaktív filmek tömkelegévé avanzsált műfaj képviselői között. Tollas kalapot fel!

56
LIFE IS STRANGE
Azt mondják, az élet egy béna játék, amit csak a grafikája ad el. De vajon tényleg ez az igazság? A Life is Strange-ből kiderül.

38

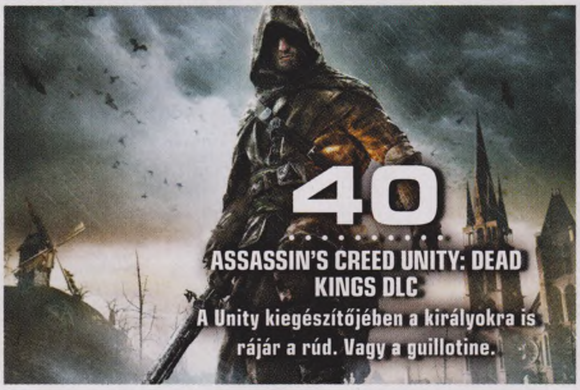
ASSETTO CORSA

Az autószimulátorok nem túl termékeny műfaja új királyért kiáltott, egy olasz fejlesztőcsapat pedig trónörököst fialt.

36

NEO SCAVENGER

Azt hiszed, mindent láttál már, ami felkészít a fejlett viág összeomlására? Gondold újra, de gyorsan!



40

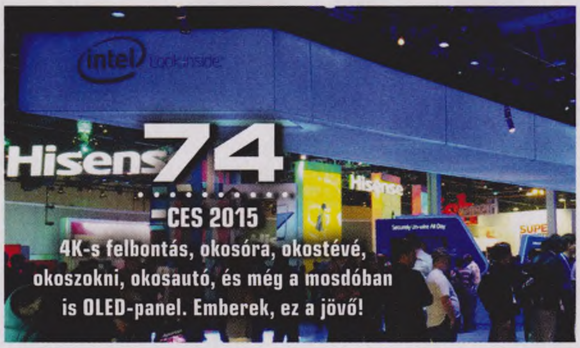
ASSASSIN'S CREED UNITY: DEAD KINGS DLC

A Unity kiegészítőjében a királyokra is rájár a rúd. Vagy a guillotine.

48

ALIEN: ISOLATION DLC-TESZTEK

Az űrben senki sem hallja a sikolyodat, főleg nem ennyiszer. Bemutatjuk az Alien: Isolation összes eddigi DLC-jét, szóval elő a lángszóróval!



74

CES 2015

4K-s felbontás, okosóra, okostévé, okoszokni, okosautó, és még a mosdóban is OLED-panel. Emberek, ez a jövő!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 7CEAMY86

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. április 1-ig** érvényes.

[ÍRTA **LOR**] **Nem, a szemeid nem kápráznak, kedves olvasó: e a hónapban a Rayman Originsszel bútorozott össze a PC Guru, hogy egy kis melegséggel, vidámsággal és őrült humorral tornáztassa meg az ujjaidat, jó pár kellemes pillanattal ajándékozva meg téged.**

Nincs olyan gamer, aki ne ismerné Rayman nevét, és szerintem még kevesebb olyan van köztünk, aki ne szeretné ezt a sajátos mozgású fiatalembert. Számomra különösen fontos az 1995-ben megjelent, első Rayman-cím, ahol először estem szerelembe a francia alkotó, Michel Ancel harsány világával, és aminek meghatározó emlékek sorát köszönhetem. A vicces ellenfelek, az elbűvölően furcsa és színes pályák és a kedves lényecskék a videojátékok teljesen új világába vezettek be. Egészen elképesztő, hogy ugyanilyen gyermeki örömmel vettem kezembe fiatal felnőttként az Originst jó pár évvel később 2011-ben, azt a Rayman játékot, ami végre visszatért önnön gyökereihez. Mert bár útközben voltak ugyan kikacsintások a 3D világába, és a Raving Rabbidsek is megértek pár misét, az igazi Rayman azért mégiscsak valahol 2D-ben létezik, a maga szürreális kis világában, ahol platformról platformra ugrálva tudunk rácsodálkozni a tervezői zsenialitás egy-egy újabb szeletére. Az élményt sikerült egy kiadós ráncfelvarrással visszaültetni a nagy visszatérésbe, ami modern formában is annyira páratlan és egyedi, mint annak idején szerényebb 2D-s platformerként. Az Origins viszont nemcsak feleleveníti a régi emlékeket, de rájuk is dob egy lapáttal, amit a sorozat következő része, a Rayman Legends még megfejel eggyel. Azonban ne rohanjunk előre!

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft

MŰFAJ
platformer

MULTI
lokális

GÉPIGÉNY

1 magos 3.0 GHz CPU, 128 MB VGA (ATI Radeon X600XT / GeForce 6800GT), 1 GB RAM, 7 GB HDD

INFO

A Rayman Origins eredetileg 2011. november 25-én jelent meg PC-re és konzolokra.

Szóval a PC Guru teljes játéka ebben a hónapban nem ámítás, egy igazi alapmű, amit csak az nem szeret, akinek nincs szíve. Propellereket készíteni!

RAYMANT A RAJTHOZ!

A Rayman-játékok sosem a történetükről voltak igazán híresek, és mi sem tudunk belőlük olyan szívszorító momentumot felidézni, ami könnyet csalna a szemünkbe (leszámítva az elkobzott teensie-k és globox-bébik segítségért esedező prüttyögését, ami valóban szívszaggató tud lenni). Ebben a részben Mr. Dark a börtönéből megszökve megszállja az Álmok Tisztását, azt a békés, idilli helyszínt, ahol Rayman gátlástalanul és eléggé hangosan durmol, kis barátaival egyetemben. A sötétség seregei hadat üzennek a kedvesség minden formája ellen, elragadják az electoonokat és a nimfákat, ezáltal eléggé nagy káoszt idézve elő. Nincs tehát csavaros narratíva vagy tanulságos történet, a játékos dolga annyi, hogy ámuljon-bámuljon és élvezze mindazt, amit lát, hatalmas mosollyal az arcán.

Mert ami igazán lenyűgöző, és egyben a sorozat védjegye is, az a sajátos világ és grafika. Michel Ancel tervező minden túlzás nélkül egy igazi bűvész: úgy kombinálja a 2D lehetőségeit a színekkel és a dinamikával, hogy minden egyes pixelzug fürdőzik a kreativitásban. A lények élénkek és harsányak, folyamatosan és gyönyörűen animálva mozognak, fickándoznak, mintha sosem akarnának elfáradni. Természetesen ehhez az élményhez nagyban hozzájárul a program alatt megbúvó Ubiart Framework keretprogram, ami itt debütált először, és azóta többször is bizonyított,

TELEPÍTÉS, AKTIVÁLÁS

A februári PC Guru egy kicsit kilóg a többi lapszám közül, ugyanis nem került bele DVD-melléklet, így a Rayman Origins sem telepíthető lemezről. Lapozzatok hát vissza a DVD-tartalom „helyére", és keressétek meg a beragasztott matricát, amin **egy speciális kód található, melyet a PC Guru Online kódbeváltó oldalán lehet felhasználni.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott beütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy **Uplay-kód** lesz, amit már beválthattok a Ubisoft áruházában. **A Uplay használata a Steaméhez hasonló:** először látogassatok el a **http://uplay.ubi.com** weboldalra, és a jobb felső sarokban kattintsatok a **„Download Uplay on PC"** gombra, majd a Uplay-kliens letöltése után indítsátok el a telepítést, aminek az elején kiválaszthatjátok a magyar nyelvet is. A Uplay-kliens települését követően indítsátok el a programot, és a **„Termékaktiválás"** gombra kattintva írjátok be a Uplay-kódot! A játék ez után tölthető le. A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót. Kérdésed van? Irány a link: **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

többek közt a Child of Light vagy a Valiant Hearts játékokban. Az Originsben amúgy 16 különböző karaktert lehet feloldani, akik mind teljesen egyediek, kicsit sem hasonlítanak egymásra, hacsak nem abban, hogy egytől-egyig őrületesek. Ami igazán összefogja ezt a furcsa lakókkal teli szürreális mesevilágot, az a kézzel rajzolt díszlet, hiszen ilyen változatos vidékeken sehol máshol nem kalandozhatunk. Legyen az egy konyha, az égbolt, a kalózok vidéke, nem lepődsz meg azon sem, ha robotokba botlasz, moszkitók hátán lovagolsz, vagy édességekbe kell belebújnod. Ez a parádés fantázia is a régi platformjátékok hagyományaiból merít, amikor nagyjából nem igazán összeillő, sokszor csicsásan kinéző és meglepő dolgok alkották a pályát, ám itt a modern szemnek szépnek tűnő egységes koncepciót követték a tervezők, ugyancsak megmosolyogtató és furcsa elemekkel. Az élettel teli környezetet megacuki lények népesítik be, még az ellenfelek is olyan kedvesek, hogy sokszor sajnálunk a fejükre ugrani, vagy kiosztani nekik a szemtelenségükért járó taslit. A szigetekre és állomásokra tagolt kalandmezőn több mint 60 pálya vár felfedezésre, és biztos nem fogunk két egyformát találni, megunni egyszerűen lehetetlen őket.

A Rayman Origins 3-tól 300 éves korig bárkit szórakoztat, mert aranyos és hangulatos játék.

RAYMAN HOPP!

Színtiszta platformjátékhoz illően a játékmenet nagyszerűsége az „ugrik" és az „üt" gombok egyszerű zsenialitásában rejlik. A nehézségi szint a kezdőket sem tántorítja el, pár eleinte keménynek tűnő szakaszon kevesebb gyakorlás után garantáltan túl lehet jutni egy kis ügyességgel, az irányítás folyékonyságának köszönhetően pedig a gyakorlottabbak egészen intuitív módon, könnyedén haladhatnak. Az utunkat nehezítő platformok a témák gazdagságát használják ki, a kavalkád pedig egy őrületes vidámparkot eredményez, amin önként és dalolva suhanunk végig, azt találgatva, mi vár ránk a következő szakaszon. Persze a feladatunk nemcsak a rohangálás, hanem a világ megmentése is. Nehezíti a dolgunkat útközben, hogy minden pályán minél több kis electoont kell összeszednünk, és ezek egy része kimondottan makrancos helyeken lelhető fel, például alkalmanként a képernyőre buborékként beúszva próbálnak minket egy meredekebb kiszögellés felé csábítva csőbe húzni, párat pedig csak bizonyos mennyiségű lum összegyűjtése után kaphatunk meg. Persze minket sem kell félteni: minden új világban egy újabb képességet szerzünk meg, ami később is megmarad. Ezeknek köszönhetően egy-egy régebbi pályára visszaugorva olyan helyekre is eljuthatunk, ahová akkor még nem voltunk képesek, ott megtalálva egy hiányzó electoont, lumokat vagy titkos ajtókat. Az élményt nem töri meg egy esetleges fatális mozdulat sem, mivel bár ugyan meghalunk, nem büntet minket szigorúan a játék. A bőkezűen szétszórt mentési pontoknak köszönhetően mindenféle retorzió nélkül folytathatjuk a kalandot egy korábbi helyen, így a frusztráció kis morzsája sem mérgezi meg a vidámságot.

Az ugrándozós pályák sorát itt-ott még tovább színesíti egy-egy speedrun típusú etap is, ahol versenyt futva az idővel, amolyan ritmusjáték formájában kell átugranunk különféle akadályokat, miközben hősünk magától szedi a lábát. Ezek igazi adrenalinbombák, fergeteges zenével, amik garantáltan felpaprikázzák az ujjakat és a reflexeket. A változatosságra sincs tehát panasz, a több mint 60 pálya, az ötletes és rafinált főellenségek, a feloldható karakterek és rejtett apróságok minden olyan igényt kielégítenek, amit egy platformjátéktól elvárunk.

HÍVD ÁT A HAVEROKAT IS!

Ami pedig még inkább mókássá tudja mindezt tenni, hogy nemcsak egyedül vethetjük bele magunkat az ugrándozásba, de rajtunk kívül még három játékostársunkkal is, amit a négyfős kooperatív mód biztosít. Sajnos ez csak helyi alapú, így eléggé össze kell húznotok magatokat, ha a gép elé kucorodtok, és pár plusz kontroller beszerzése sem árt. Osztott képernyős megoldás helyett egy képernyőn ugrándozik mindenki, így fokozottan érdemes figyelni a többiekre is, mert ha valaki lemarad, a játék egy buborék belsejében repteti vissza őt a pályára. Az újrajátszhatóságot növeli, ha a régebbi szinteket megpróbáljuk még jobban teljesíteni, rejtett helyek után kutatva. A Rayman Origins olyan darab, amit akár később is többször elővehetünk gyógyír gyanánt, ha épp ellopták a suliban az uzsonnánkat, vagy kiszúrt velünk a főnök – ez a lebegőtagú csóka akkor is ott lesz, hogy felvidítson.

Rayman és barátai a szárazföldön és a levegőn túl még a víz alá is lemerészkednek, hogy kicsit felkavarják a tenger állóvizét.

World of Warcraft História - IV.

[ÍRTA CHRIS]

Utolsó részéhez érkezett a World of Warcraft elmúlt 10 évén nosztalgiázó cikksorozatunk, melyben igyekszünk felpörgetni az eseményeket, és egyszerre lefedni két expanzió megjelenését. Nehéz dolgunk lesz, tehát vágjunk is bele gyorsan!

Legutóbb ott hagytuk abba múltidézésünket, hogy már nagyon vártuk a Cataclysm érkezését. 2010-et írtunk, a WoW aranykorát élte, lényegében megdönthetetlen volt egyeduralma az MMORPG piacon, de a Lich Kinget már elpusztították a játékosok, és ki voltak éhezve a következő kiegészítőcsomagra. Erre egészen 2010. december 7-ig kellett várniuk – szerencsére már októberben megérkezett az azt felvezető 4.0.1-es patch, amiben megtalálható volt minden újdonság (a területek kivételével).

> A Cataclysm történései olyan drasztikusan átformálták a WoW világát, mint előtte és utána semmi.

A Cataclysm megálmodásánál a készítők nagyon merész lépésekre szánták el magukat. Először is fejükbe vették, hogy fenekestül felforgatják Azeroth világát, ami úgy kezdődött, hogy darabokra szakították a két fő kontinenst, Kalimdort és az Eastern Kingdomst. Városok, falvak tűntek el a térképről, cunami öntötte el Thousand Needles kanyonjait, és óriási földcsuszamlások szakították szét a Durotan és Barrens pusztáit. A világ gyakorlatilag a pusztulás szélére sodródott, aminek oka Deathwing, a Világok Pusztítója volt, aki egy hatalmas fekete sárkány képében tűzbe borította Azerothot. Az ismert világ tehát megváltozott, de ez nem feltétlenül volt rossz hír számunkra: ennek köszönhetően a fejlesztőknek ugyanis lehetősége nyílt újradolgozni a klasszikus, régebbi területeket is, melyeken így már repülő hátasokkal is közlekedhettünk, amire a 2004-es induláskor még nem volt felkészülve Azeroth világa.

A VÉG KEZDETE

A Cataclysm tehát pusztító újdonságokkal várta az előfizetőket, ám sajnos később kiderült, hogy ezzel a Blizzard szekere kicsit lelassult, és az elkövetkező években szépen lassan elkezdtek lemorzsolódni a rajongói. Erről a folyamatról akkoriban még mit sem sejtettünk, a Cataclysm megjelenése például egy újabb rekordot állított be a leggyorsabban fogyó PC-s játékok kategóriában: 3,3 millió kópiát értékesítettek belőle 24 óra alatt. A bizalom ezúttal is érthető volt, hiszen az elmúlt évek alatt már hozzászoktunk, hogy a Blizzard nem tud hibázni, ha a World of Warcraftról van szó. Így történt a Cataclysm esetében is, amiben számtalan újdonsággal várták hűséges játékosaikat. A szintkorlát ezúttal csak öt szinttel ugrott feljebb, viszont helyet kapott két új faj, a worgenek (ők egyfajta farkasemberek),

illetve a goblinok, akiket addig háborútos feltalálóként, furcsa szerkezetek megálmodóiként ismerhettünk a WoW világában. Egy új szakma is bemutatkozott, a régészet (archeology), melyet a korlátozások ellenére (mindenkinek csak két fő szakmája lehet) bárki felvehetett. Ennek célja az volt, hogy rávegye a kalandorokat a régi területek újbóli felfedezésére, ugyanis véletlenszerű helyeken megjelenő ásatásokon kellett relikviákat felkutatni, melyekből akár ritka hátasokat, peteket vagy fiókhoz csatolható (tehát a többi karakterünknek simán átadható) tárgyakat gyűjthettünk össze. Ennek ellenére mégsem lett túl népszerű, ezért később teljesen átgyúrták, így jóval kifizetődőbbé vált. Rendhagyó módon viszont új kontinens ezúttal nem érkezett a kiegészítővel, ehelyett a már meglévőket tupírozták fel a készítők. Megjelent a térképen Mount Hyjal és Uldum zónája a félteke nyugati felén, Kalimdorban, illetve Vashj'ir, Tol Barad, Gilneas és Twilight Highlands a Keleti Királyságokban. Deepholm, a földelementálok otthona is megnyílt, ahol a bolygót próbálták megmenteni a végső szétesésétől a világ legnagyobb sámánjai és mágusai.

RAGNAROS ÉS DEATHWING HALÁLA

2011 a World of Warcraft világában természetesen az új, alaposan felforgatott területek felfedezésével és farmolásával telt mindenki számára, amely ezúttal is tele volt dungeonökkel, raidekkel és egyéb nyalánkságokkal. Ez a tartalom egészen nyárig kitartott, ekkor érkezett a Firelands nevű új raid-zóna, amelynek végén maga a tűzisten, az első raid-terület, azaz Molten Core rettegett ura, Ragnaros várta, hogy újra elfenekeljék. A WoW történetének egyik legjobb húzása is ilyentájt esett meg, ugyanis lecserélték a 10 napos próbaverziót egy úgynevezett Starter-csomagra, amit használva lényegében komoly korlátok közé szorítva ugyan, de bárki kipróbálhatja ezt a remek MMORPG-t.

AZ IGAZI NO-LIFER

Sok érdekességet hall az ember, ha World of Warcraftról van szó, de ezek közül is külön kiemelkedik egy orosz játékos sztorija. Ő ugyanis a világon elsőként megcsinálta a lehetetlent, és teljesítette az összes achievementet a játékban, ami laikusok számára talán nem is tűnik olyan különleges dolognak, a wowosok viszont hamar felkapták a fejüket a hírre, hiszen ők jól tudják, hogy ehhez olyan eredményeket kell elérni, ami eszméletlen sok munkával jár. Teljesíts minden küldetést, húzd maxra a szakmáidat, és fogd ki a világ legritkább halait is, pucolj ki minden raidet a legnehezebb fokozaton, és ha már ott vagy, csináld meg a különleges kihívásokat is. Emellett légy rendkívül profi PvP-s, hiszen ott is találni jó pár száz achievement-pontot. Ez már önmagában is elég durva teljesítmény, de az úriember rengeteg olyan úgynevezett World First achievementet is begyűjtött, amelyek eléréséhez folyamatosan alacsony populációjú szerverre kellett költözni, munkáját pedig egy komplett csapat segítette.

A Blizzard eközben nem lustálkodott, s ahogy arra már számítani lehetett, októberben bejelentették a következő kiegészítőcsomag, a Mists of Pandaria készülését. Addig persze még jó pár hónap hátra volt, Deathwing pedig még mindig azon munkálkodott, hogy szétszakítsa Azeroth magját. A 4.3.0-s patch érkezésével viszont végre megnyitotta kapuit a Dragon Soul nevű raid-instance, amelyben a WoW történetének legemlékezetesebb harcai fogadták a csapatba verődő, világukat megmenteni igyekvő harcosokat. A Dragon Soul kipucolásával végül Deathwing elpusztult, és megkezdődött a World of Warcraft előfizetőinek lassú és megállíthatatlannak tűnő párolgása. 2012 elejére a 12 millióról 10 millióra esett vissza ez a szám, és a zuhanást a következő kiegészítőlemez, a Mists of Pandaria sem tudta megállítani.

PANDÁK, VÉRNYULAK, RÉPALÉ

2012 márciusában megkezdődött a negyedik kiegészítő, a Mists of Pandaria bétatesztje, aminek megjelenését szeptember 25-ére időzítették. Ekkor már sejteni lehetett, hogy valami nagyon nincs rendben azzal az új iránnyal, ami felé a WoW elindult. Egy világ dőlt össze mindenkiben, mikor bemutatták a kiegészítő legnagyobb újdonságait, a pandákat, akik kungfuval védték magukat, a távol-keleti motívumokkal, pagodákkal díszített új területen, Pandarián. Ezenkívül bemutatkozott a tamagocsinak is csúfolt Battle Pet-rendszer, amely drasztikusan új mederbe terelte az eddig kizárólagosan

Azt hittük, hogy a Mists of Pandariával végleg új útra tért a WoW, de a Draenor helyrerázta a dolgokat.

A PANDA-FARM

A Mists of Pandaria kiegészítő egyik legérdekesebb újdonsága az volt, hogy a játékosoknak lehetőségük nyílt egy saját farmot üzemeltetni, ahol gyakorlatilag megtermelhették maguknak a főzéshez szükséges növényeket. Ez nagyon hasonlóan működött, mint a facebookos Farmville, ahova naponta kell visszatérnünk, hogy újra beültessük a mezőket, mondjuk retekkel és káposztával, hogy aztán később megfőzzük belőle a finomfőzeléket vagy a húsos tekercset. Ezt a farmot fejlesztette végül később tovább a Blizzard a mostani kiegészítőben bemutatkozott helyőrségekké, amelyekben már jóval összetettebb feladatok és lehetőségek várnak mindenkire, és amely maga is folyamatosan fejlődik.

komor, sötét, démonoktól és sárkányoktól vészes vidék hangulatát. No, nem mintha nem lettek volna nagyszerű újdonságok a Mists of Pandariában, sőt! A szintkorlát ezúttal is csak öt szinttel emelkedett, viszont érkezett egy új faj (a pandák), valamint egy új kaszt is beköszönt: a monk, azaz a szerzetes. A pandák egy új területen bukkantak fel, Pandaria szigetén, ahova ellátogatva közel tucatnyi új zónában fejleszthettük fel karaktereinket a maximális 95-ös szintre. Ezenkívül a készítők ismét átszabtak egy rakás régebbi funkciót, ami persze mindig jól jött, hiszen a játék kezdett rendkívül túlbonyolódni. Itt debütált a Dungeon Challenge rendszer, amiben időre kell teljesíteni egyes katakombákat, hogy a végén extra jutalomban részesülhessünk, illetve megjelent pár olyan kényelmi funkció is, mint a területi loot, és bemutatkozott a cross-realm zónarendszer, aminek köszönhetően az alacsony populációjú szerverek lakói is összefuthattak más emberekkel. A legnagyobb változást a talent-rendszer teljes átfaragása jelentette, amit látva százezrek kiáltottak fel hangosan, hiszen eltűntek a jó öreg faágszerű, egymásra épülő skillek, és bemutatkozott a Diablóból már ismert szisztéma, ami bár elég egyszerűnek tűnt, az ijedelem ellenére végül jól vizsgázott, és szép lassan megbarátkozott vele mindenki.

Akármilyen bugyutának is hangzik, a kis kedvenceinket csatasorba állító Battle Pet rendszer is számtalan szórakozást kínált, hiszen komoly szabályrendszerre épül. Ennek köszönhetően sokan ritka peteket kezdtek gyűjtögetni és fejleszteni (minden pet 25-ös szintig képezhető), amivel persze együtt érkezett egy rakás új achievement is. Újraterveztek pár klasszikus dungeont is, mint amilyen a Ragefire Chasm vagy a Scholomance, de kaptunk hat vadonatújat is. Természetesen a MoP új raideket és PvP zónákat úgyszintén tartalmazott, illetve egy új instancolt területtípus is bemutatkozott, a scenariók, melyekben hárman játszhattak végig egy rövid történetet.

Ám akármilyen jópofa is volt az új kontinens, akármennyire is igyekezték a Blizzardnál meggyőzni az embereket arról, hogy a pandák tökéletesen passzolnak az orkok, törpék és elfek világába, a tömegeknek nem sikerült megemésztenie a látottakat. A répalét okádó óriásnyulak és a papírsárkányok megtették a hatásukat, pár hónap alatt majdnem felére esett vissza az aktív előfizetők száma (12 millióról 7-re), amin már az sem segített, hogy a következő hónapokban kifejezetten bekeményítettek a Blizzardnál az ingyenes tartalmat biztosító content patchek terén. Ezekben egymás után érkeztek az új, történetorientált raidek, mint a Timeless Isle, ami tényleg az egyik legjobb content a WoW történetében. A további kiegészítők is rendkívül igényes darabok voltak, a 2013 szeptemberében érkezett Siege of Orgrimmar pedig az egyik legjobb raid instance lett a játékban. Ebben Garosh Hellscream őrjöngésének igyekeztünk véget vetni, akiről annyit érdemes tudni, hogy később fenekestül felforgatta a világot azzal, hogy megszökött börtönéből, és egy időutazó barátja segítségével megváltoztatta a múltat, és megakadályozta Draenor, az orkok világának pusztulását. Ez viszont már egy másik történet – olyan, ami jelenleg is zajlik, és aminek ti is a részesei lehettek. Köszönjük, hogy velünk tartottatok kicsit talán hosszúra nyúlt cikksorozatunkban, találkozunk Draenorban!

RITKA PETEK

A Battle Pet rendszer megjelenésével alaposan felértékelődtek az olyan ritka petek, amelyeket csak a Blizzconról vagy a WoW gyűjtögetős kártyajátékából szerezhettünk meg. Egy-egy ilyen petért az emberek képesek több száz, vagy akár több ezer dollárt is kifizetni, melyek közül a legdrágább valószínűleg az a murloc állatka, amelyiket a második, 2005-ös Blizzconra látogatók kaptak: ő Murky, a bébi murloc. Ez a kisállat mostanra már olyan ritkaságszámba megy, hogy egyesek nem átallanak 10.000 dollárt is kérni érte Ebayen (2,7 millió forint), de találtunk már 5500-ért is, ami már egészen baráti árnak számít...

King's Quest

[ÍRTA KREDENC] **Ha van olyan széria, amit egy kalandjáték-rajongónak kötelező ismernie, az a King's Quest. Örök érvényű klasszikus, az aranykorszak és a Sierra zászlóshajója, amely régóta bolyong elveszetten a háborgó tengereken, és amely most úgy tűnik, végre kikötőt talál.**

A King's Questtel kapcsolatban tényleg nem túlzás epikus jelzőket használni. A Williams házaspár, Ken és Roberta által alapított Sierra Online 1980-ban megalkotta az első grafikus kalandjátékot (Mystery House), majd ugyanabban az évben piacra dobta az első teljesen színes grafikával bíró Wizard and the Princesst. Ezek után szinte természetes volt, hogy az IBM 83-ban őket kérte fel új masinája, a PCjr képességeit demonstrálandó egy húzócím elkészítésére. Ez lett a King's Quest, újabb elsőségeket elhódítva: ez volt az első teljesen animált kalandjáték, ráadásul az ipar első szuperprodukciója is. A magányos játékgyártók korában hat főállású programozó kódolt másfél éven át, sőt, a játék alá saját motort és szkriptnyelvet fejlesztettek ki – mindezt hihetetlenül magas, 700 ezer dolláros költséggel. Megérte: a KQ-széria valóban klasszikusként vonult be a történelemkönyvekbe, hatása pedig a mai napig érződik; a kilencedik részbe szinte mindenki belevágott már: Williamsék, a Vivendi, a Silicon Knights és a Telltale is, nem beszélve egy halom rajongói projektről (melyek közül a legjobb talán a Phoenix Online-féle The Silver Lining) – ám eleddig nem született meg az igazi folytatás. Amikor tavaly a jogokat birtokló Activision bejelentette, hogy feltámasztja a Sierra brandet, már az is nyilvánvalóvá vált, hogy mi lesz az első játék, amely e címke alatt jelenhet meg. Ám a „ki" és a „hogyan" kérdésköre meglepő, és bár emiatt vannak kételyek, épp ennyi biztató jel is akad.

Ahogy említettem, a kilencedik résznek a Telltale is nekiállt. A 2011 elején bejelentett játék a cikk alanyához hasonló lett volna: epizodikus, a kánon része, megőrizve a kihívást és az elhalálozást, de mellőzve a frusztráló elemeket, sőt Roberta Williamset is megnyerték tanácsadónak. A stúdiónak azonban nem volt elég erőforrása, hiszen nyakig benne voltak a Walking Dead és Wolf Among Us készítésében.

AZ ÚRIEMBEREK ÉS A NAGYAPÓ

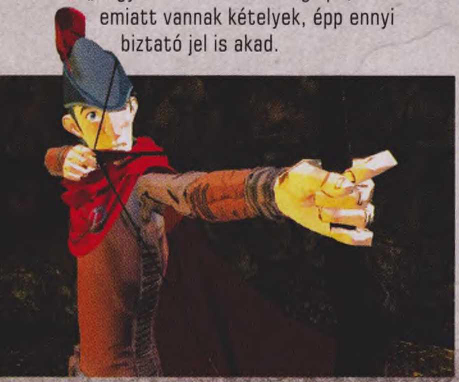
A „ki", vagyis a fejlesztőcsapat eleve ambivalens érzéseket táplált: a játékot egy független brigád, az Odd Gentlemen készíti, amelynek első játéka (az alapító Matt Korba diplomamunkája), a The Misadventures of P.B. Winterbottom ugyan remek puzzle-platformer volt, ám a Wayward Manor már nem tudta megismételni a sikert, és ezeken kívül csak egy iPhone és egy PS Home cím fűződik a nevükhöz.

A „hogyan" kicsit összetettebb. Először is epizodikus címről van szó, a játék öt részben jelenik meg, és miután konzolos verzió is lesz belőle, a klasszikus point-and-click megoldásnak búcsút inthetünk, a játék közvetlen irányítást kapott, ami persze nem feltétlenül gond. Ami érdekesebb, az a sztori, ami se nem reboot, se nem remake, se folytatás, se előzmény... és mégis mindegyik. A „fura úriemberek" ugyanis nagy rajongói a szériának (ez mondjuk, mehet a „biztató" serpenyőbe), és a sorozatot felidézve találtak pár mellékszálat, amit annak idején Roberta Williams elejtett, és amelyek egyrészt kiváló alapanyagai lehetnek egy-egy epizódnak, másrészt a régi rajongók is örülhetnek, lévén választ kapnak olyan kérdésekre, mint például hogyan lett Graham Edward

ADATOK
KIADÓ **Sierra**
FEJLESZTŐ **The Odd Gentlemen**
MŰFAJ **kaland**
MEGJELENÉS **2015**

STÍLUSMINTA
Heroine's Quest 2014 (SCREEN 7 LTD)
Quest for Infamy 2014 (INFAMOUS QUESTS)

király lovagja. Joggal merülhet fel ugyanakkor a kérdés, hogy ezeket a felcsipegetett morzsákat miként lehet homogén egységbe rendezni, hiszen e kitérők a sorozat két generáción átívelő történetének különböző korszakaiban játszódnak. Nos, erre is van válasz: a játék egy keretsztorival bír, miszerint az idős Graham király unokájának, Alexander és Cassandra lányának, Gwendolynnak meséli el ezen kalandokat, feleleveníve élete egy-egy fontos vagy érdekes szakaszát. Ráadásul mindezek afféle tanmeseként is szolgálnak, a kisasszony ugyanis minden egyes részben tanácsért fordul a nagypapához; az első felvonásban például egy kardvívó versenyt szeretne megnyerni, ám ellenfele, Gart kuzin (Rosella és Edgar fia) jobbnak tűnik nála, és ezen érzéseket persze a srác is próbálja erősíteni. Ezért aztán Graham apó a térdére ülteti Gwendolynt, és belekezd a mesébe: „Nos, az úgy történt, hogy amikor



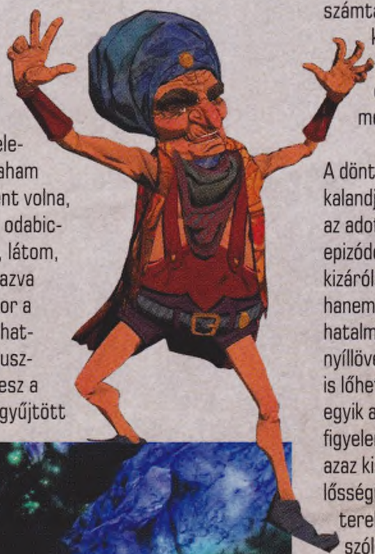
még csak Daventry lovagja voltam, útnak indultam, felkutatni egy mágikus tükröt..."

VALAMI RÉGI, ÉS MÉGIS ÚJ

Bizony, az első epizód elején azt a kincset kell ismét felhajtanunk, amely az egész széria egyik legfontosabb tárgya volt. Ez a kivétel, ami erősíti a szabályt: afféle tisztelgés a nagy klasszikus előtt, hiszen ahogy említettem, a többi rész már új történetekkel fog szórakoztatni minket, ám a nyitóepizód az egyik legismertebb kalanddal kényezteti a rajongókat (itt jegyzem meg, hogy a GoG-on a teljes széria megvásárolható 17 euróért, szóval megvan a lehetőség a felzárkózásra). Ez egyébként egyfajta tutorialként is funkcionál, megismertetve minket az alapokkal és a játékmechanizmussal, amely egyébként a klasszikus formulát követi, tehát nem lesznek akció- és platformszekvenciák, csak jó öreg felfedezés, tárgymanipulálás, rejtvényfejtés és sztorimesélés, épp, mint a régi felvonásokban. Ezen a ponton a rajongók ismét visszakérdezhetnek: akkor lesz pixelvadászat is, meg elakadás, meg rút halál? Aki ugyanis még nem hívő, nem tudhatja, hogy e játékokon szocializálódva tanultuk meg, hogy minden képpontot át kell nyálazni, mindent fel kell szedni, ami mozdítható, „hátha jó lesz még valamire" alapon, és hogy még ennek ellenére is elakadhatunk valahol, mert mégiscsak kimaradt két pályával korábban egy szőrszál, és lehet visszatölteni az állást, lévén visszaút nincs – és ha mindent jól is csináltál, elég egy hibás döntés, és Graham emlékezetes módon bár, de átköltözik az örök vadászmezőkre.

Nem gondoltuk volna, hogy még valaha leírhatjuk egy friss játéknál azt a nevet, hogy Sierra, de vannak még csodák.

Nos, az Odd Gentleman kicsit megengedőbb a mai játékosokkal, szóval végleges elakadástól nem kell félnünk, ám miután a halál valóban emblematikus része a szériának, itt is szerepelni fog, annál is inkább, miután remekül beleilleszthető a narratív keretbe: Graham ilyenkor megjegyzi, hogy „ez történt volna, ha a rossz kart húzom meg", vagy odabiccent Gwendolynnak, hogy „jól van, látom, figyelsz". Hasonlóan vannak beágyazva a különféle rejtett poénok is, amikor a környezet egy-egy elemét használhatjuk minden különösebb ok nélkül, pusztán mókából, és ez is afféle poén lesz a kislány számára, vagy amikor a begyűjtött számtalan tárgy közül kell kipróbálni, melyikkel is tudjuk abszolválni az adott feladatot – bár lesz, hogy többféle cuccal is, amelyek más-más végeredményhez vezetnek.



A döntések ugyanis fontos szerepet játszanak kalandjaink során, ráadásul ezek nemcsak az adott eseményekre, de akár későbbi epizódokra is hatással lehetnek. És itt nem kizárólag elágazó dialógusokra kell gondolni, hanem cselekvésekre: a mágikus tükröt őrző hatalmas sárkányt például megvakíthatjuk egy nyíllövéssel, elterelhetjük a figyelmét, vagy el lőhetjük a láncait, szabaddá téve őt. Mindegyik akciónak következménye lesz – és azt is figyelembe kell vennünk, hogy hallgatóságunk, azaz kis unokánk ebből fog okulni, így a mi felelősségünk, hogy választásainkkal a helyes útra tereljük őt, erkölcsi útmutatással, életre szóló bölcsességgel lássuk el. Gwendolyn ezen döntéseink hatására fejlődik majd, hogy az ötödik rész végére érettebb személyiséggé váljon – hogy okosabb, bátrabb, szenvedélyesebb vagy megfontoltabb lesz-e, az már csak rajtunk fog múlni.

ÁMEN A TEREMTŐTŐL

A fentiekből leszűrhető, hogy az új King Quest egy izgalmas koncepción alapul, a mellékelt képekből pedig az is látszik, hogy a látványvilág is egészen kiváló. A legjobb ómen viszont talán az, hogy a Williams házaspár is meglátogatta a stúdiót, és a terveket látva áldásukat adták a projektre. Úgy hiszem, ennél jobb ajánlólevélre nincs szüksége a játéknak – legyen is ez hát a végszó.

H1Z1

[ÍRTA WILSON] **Miután alig 13 hónappal a kiadása után már 3 millió vásárlónál tart a 2016 előtt garantáltan el nem készülő DayZ, nem meglepő, hogy már a nagyok is ki akarnak hasítani maguknak egy szeletet a túlélőjátékok egyre nagyobb tortájából.**

Elvégre így működik a világ: ha valakinek van egy jó ötlete, azt a kicsik biztosan azonnal lemásolják; elég csak felnézni a Google Play Store-ba, ahol térdig érő gumicsizma sem elég átgázolni azon a szartengeren, amit az etikátlan, hulladék klónok alkotnak – és ha még több hónap elteltével sem csökken a lelkesedés és az érdeklődés, befutnak a próbálkozások a játékipar nagyobb szereplőitől. A DayZ erre tökéletes példa, elvégre az eredetileg ArmA 2 mod műfajt teremtett, az önállóan futtatható változat bejelentése és annak kiadása közti hónapok teremtette vákuumot pedig egy botrányos és katasztrofális klón (The WarZ) próbálta kitölteni, az ennél tisztességesebb indie fejlesztők pedig az alapformulát továbbgondolva igyekeztek valamit adni is a műfajhoz. Ez a Rust esetében egészen jól sült el, a H1Z1- pedig úgy tűnik, hasonló cipőben jár.

Pont a lapzártánkkor érkezett a váratlan hír: 17 év után a Sony megvált a SOE-tól. Az új vevő egy befektetői csoport: a SOE a továbbiakban Daybreak Game Company néven fut, immáron mint multiplatform fejlesztő. Ebből kifolyólag a H1Z1 garantáltan meg fog jelenni Xbox One-ra is, és nem kizárt, hogy a Planetside 2-nek is ez a sors jut.

MÁR MEGINT VILÁGVÉGE

Na de mi a fene az a H1Z1? Túlélőjáték, gyakorlatilag egy DayZ kópia, ami rengeteg elemet átemel a Rustból is, így két hasonló, mégis különböző játékot gyúr egybe. Nem egy ismeretlen, újonnan alakult független csapat áll mögötte, hanem a Sony Online Entertainment, amely a kilencvenes évek végén még meghatározó szerepet töltött be az MMORPG műfajban, de az elmúlt pár év bukásai után a cég szélesítette a palettát, így nemrég befutott tőlük egy teljesen korrekt MMOFPS (PlanetSide 2), az ott szerzett tapasztalatokat pedig a H1Z1-ben próbálják kamatoztatni.

A helyszín jelen esetben nem a számunkra kellemesen ismerős, a játékvilágban pedig maximálisan egyedinek számító Kelet-Európa, hanem az Egyesült Államok, annak is a középnyugati erdős-dombos vidéke. Legalábbis egyelőre: a H1Z1 jelenleg még korai alfa státuszban van, funkció- és tartalomszegény, de ez folyamatosan bővül. Az aktuálisan elérhető terület ezért nem is túl nagy, és sajnos egyáltalán nem is karakteres: lehet, hogy a Bohemia Interactive stábjának egy jelentős része csak 10-15 éves színvonalon tud dolgozni (menü, irányítás, animációk), de a pályatervezőik az ipar legjobbjai… és adhatnának tanácsot a SOE csapatának is. Egy dolog szól mellettük: nehéz eltévedni ebben a világban, mivel a fontosabb pontokon táblára rögzített térkép mutatja az éppen aktuális helyzetet és a közelben található utcákat, sugárutakat. Karakteres, egyedi látnivaló mégsem akad, főleg, mert minden egyes lakóház és fontosabb épület – benzinkút, rendőrség – egy közös sablont használ, így mind külsőre, mind belsőre pont ugyanolyan a térkép legszélén lévő falu, mint a közepén lévő „nagyváros". Remény persze van, a terület folyamatosan bővül, és a dinamikus időjárás még az aktuális földrajzi helyzethez is igazodik, vagyis idővel északon havazásba, hóviharokba lehet futni, délebbre pedig folyamatos esőzésbe.

Ebben a sablonos, nem éppen egyedi világban az egyetlen feladat pedig a túlélés: a DayZ-hez hasonlóan ez is több formában valósulhat meg, mivel minden egyes szerver egy vagy több szabályrendszerrel rendelkezik. Az elérhető gépek száma már most is a több százat verdesi, a szerverkereső pedig könnyen megtanulható piktogramokkal mutatja, hogy PvE, PvP vagy esetleg más módban (Battle Royale, FPS/TPS) fut-e. Értelemszerűen a PvP adja a legkönyörtelenebb élményt, hiszen itt nem csak az élőholtak és a természet jelenti a legnagyobb veszélyt, hanem szokás szerint az emberek, akik egy lyukas hátizsákért is gondolkodás nélkül agyonlőnek. PvE-ben sem jobb a helyzet, mert ott ugyan nem kell a többi résztvevő miatt aggódni, de a természet mindent megtesz azért, hogy így se legyen sétagalopp.

ADATOK

KIADÓ
SOE

FEJLESZTŐ
SOE

MŰFAJ
túlélő

MEGJELENÉS
2015. 01. 15. (alfa)

STÍLUSMINTA

DayZ
2013 (BOHEMIA)

Rust
2013 (FACEPUNCH)

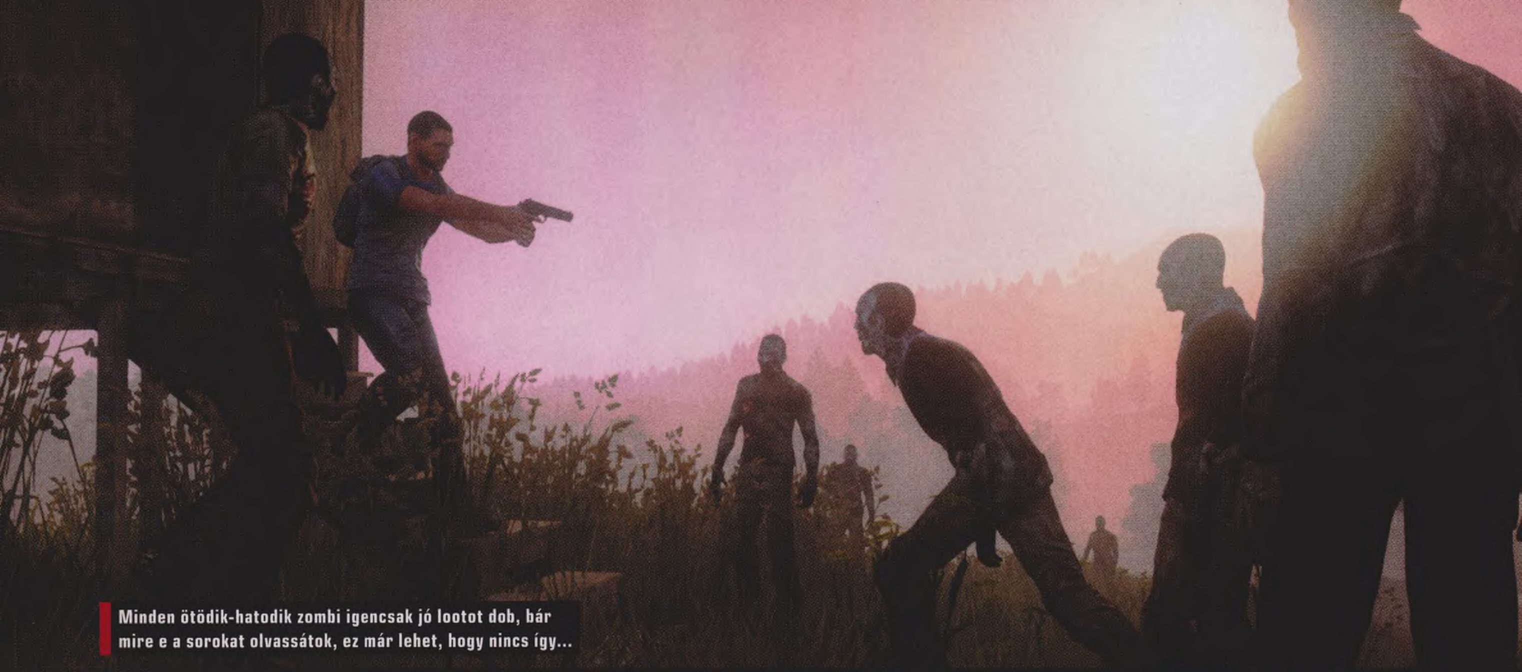
MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

Természetesen a H1Z1 se született volna meg dicső elődök nélkül

1 A túlélős játékok ősatyja, a műfaj legsikeresebbje, a játék, ami meghatározta az elmúlt pár évet, és amelyre még évtizedek múlva is csodálattal fogunk tekinteni.

2 A másolat másolata: a DayZ alapötletét lenyúló, azt építkezéssel kibővítő Rust is sokat adott a H1Z1 érdekes keverékéhez. Meztelen embereket szerencsére nem.

3 A PlanetSide 2 monumentális sci-fi MMOFPS mivoltából persze semmi sem került át a játékba, leszámítva a motort, hiszen ezt is a Forgelight Engine hajtja.



Minden ötödik-hatodik zombi igencsak jó lootot dob, bár mire e a sorokat olvassátok, ez már lehet, hogy nincs így...

Egyrészt az állatok révén (a farkasok és különösen a medvék messze a legszívósabbak), másrészt pedig a folyamatosan kielégítésre szoruló szükségletek formájában.

KERTIPARTI

A H1Z1 itt még érezhetően nincs kiegyensúlyozva: az irányított karakter 10-15 perc alatt – főleg aktív fizikai tevékenység, mondjuk futás vagy harc után – képes az éhhalál / kiszáradás szélére sodródni, és ezen a minimálisnál is kevesebbet segítenek a mindenhol megtalálható bogyós növények, amik csak arra jók, hogy végszükség esetén adjanak 2-3 extra percet. Igazi táplálékot csak nagy mázlival lehet találni (konzervek képében, főleg lakóházak konyhájában), vagy épp készíteni. Utóbbihoz viszont el kell ejteni egy állatot (javasolt egy őzet), de a hús kinyeréséhez már célszerszám szükséges (amit általában kraftolni kell), ahhoz viszont alapanyag... szóval egy ördögi kör ez.

Kraftolás? Bizony: a DayZ esetében ez még mindig elég foghíjas, itt viszont már most is működőképes, és több tervrajzzal is felvértezett modul, amely teljes egészében kihasználja a térképen lévő lelőhelyeket, tereptárgyakat, beleértve a bokrokat, a fákat, vagy mondjuk a méterenként megtalálható autóroncsokat. A bokrokról ágak törhetők le, ezekből pedig bot készíthető, azt egy ruhadarabbal kombinálva máris előállítható az íj, és így tovább. Alapesetben alig pár recept érhető el, az újabbakat az alapanyagok megvizsgálásával, elméleti kombinálásával lehet megnyitni, és utána már szabadon, korlátlan mennyiségben termelhető a céleszköz. Vannak persze komplex receptúrák is, a legtöbb időt és energiát a fém megmunkálása (és tulajdonképpen a megszerzése is) jelenti, amiből töltény, lőfegyver, robbanószer is előállítható – de az igazi attrakció persze az építkezés. Ez lényegében modulok alapján megy, bár a kínálat még kissé szegényes. Az egyetlen igazán jó és használható jelenleg a számkódos zárral rendelkező kunyhó, ahol az értékek őrizhetők, de idővel komplett bázisok és kisebb települések is elérhetők lesznek, akár saját gazdálkodással is: kukoricafarmmal, vízgyűjtővel, locsolórendszerrel, őrtoronnyal, szögesdróttal, vagyis mindennel, ami csak egy működőképes kolóniához kell.

A H1Z1 egyáltalán nem olyan ötlettelen, mint amilyennek az első látásra tűnhet. Lesz ez még jobb is!

MOTORIZÁLT

Ráadásul nem ez az egyetlen, a DayZ távlati tervei között szereplő ötlet, ami itt már működőképes: a cseh játék másik nagy vakfoltja, a járműtámogatás is a helyén van. Az aprócska világban rendőrautó, pickup, furgon vár arra, hogy valaki megtalálja – és aztán órákig anyázza a készítőket, mert egyik se szuperál alapból. Vagy üzemanyag nincs bennük (ez a jobbik eset), vagy alkatrész (ez a rosszabbik), így aki nem akar két lábon kóricálni, kénytelen lesz akkumulátor, gyertya vagy mondjuk porlasztó után kutatni, aztán persze imádkozni, hogy egyrészt visszataláljon a célhoz, másrészt ne patkoljon el addig. És persze legyen akkora hátizsákja, zsebe, amibe mindez belefér, mivel mindennek, még egy nyomorult ásványvizes palacknak is irtózatosan sok hely kell, hát még az olyan monstrumoknak, mint mondjuk egy ponyva vagy egy fémlemez.

Ez eddig leírva igazából elég fantasztikusnak hangzik, és az első negatív élmények ellenére a H1Z1 bizony már most, a korai állapotban is az eddigi legkompetensebb DayZ-klón, amiben egyedi ötlet ugyan egy deka sincs, viszont egy koherens vízióba tuszkol mindent, amit csak ellesett a műfaj legjobbjaitól. Ráadásul a „végleges" változat free-to-play alapokon nyugszik, így egyértelműen sikerre van ítélve, annak ellenére is, hogy ronda, mint a bűn (még 2007-ben sem tartozott volna az élbolyba), és még mikrotranzakciók is vannak benne, méghozzá elég pofátlanok. A legdurvább mindenképp a légi támogatás, amely a Rusthoz hasonlóan egy dög lassú repülőgépet jelent, amely egy bizonyos szerverpopuláció elérésekor aktiválható (pénzért!), rakománya pedig egy hatalmas láda, fegyverek, lőszerek, ételkiegészítők véletlenszerű válogatásából – csakhogy hiába fizet érte valaki, egyáltalán nem biztos, hogy élve eljut a ládáig, hiszen a világon mindenki láthatja a gépet, és ha megölnek, akkor bizony nem jár vissza a pénz. Reméljük ez, és minden foghíjas rész változni fog a jövőben: idő van rá, a H1Z1 még hónapokig, vagy akár évekig korai hozzáférésű módban maradhat, a SOE pedig biztos, hogy nem fog kifogyni a pénzből félúton. Bízunk benne, hogy az ötletekből sem.

Heroes of the Storm

[ÍRTA CHRIS] **Bár a MOBA stílusú játékokkal már Dunát lehetne rekeszteni, azért akad még egy kis szűk hely ezen a piacon, ahová most a Blizzard megpróbálja beékelni magát, saját termékével. Ez a Heroes of the Storm, melynek bétájában alaposan elmerültünk.**

Az elmúlt pár évben érthető módon igyekezett minden kiadó kiszakítani egy darabot a mobások pénztárcájából. A League of Legends és a Dota 2 sikere milliókat mozgatott meg, az ingyenesen játszható játékok családja is valószínűleg ezeknek köszönhetően vált egyre népszerűbbé. Ez a gyorsan fejlődő ipar viszont sok vadhajtást is eredményezett, melyek között akadt olyan, amelyik csúfos vereséget szenvedett a siker felé vezető út során. Ilyen volt például az EA próbálkozása, a Dawngate (amit még a bétafázisban töröltek), más alkotások viszont egyedi megközelítésük ellenére is egyre kedveltebbé váltak a játékosok körében (lásd: Smite). Az biztos, hogy erre a piacra mostanra már rettenetesen nehéz betörni; persze rendre próbálkoznak a pénzemberek, hátha sikerül nekik is megvetniük a lábukat a MOBA zsánerben. Úgy tűnik azonban, hogy olyan szélmalomharc ez, mint amikor valaki MMORPG fejlesztésére adja a fejét: meg lehet próbálkozni vele, de a királyt, a World of Warcraftot lehetetlen kimozdítani a helyéről.

A Blizzardot viszont nem úgy ismerjük, hogy könnyen feladna egy harcot. A kaliforniai székhelyű csapat szerencsésnek mondhatja magát, hiszen a stílus bimbózásának idején, azaz még épp időben kezdte el fejleszteni saját kis MOBA-ját, amely az elmúlt pár év alatt szépen csendben egyre inkább vonzotta magára a kíváncsi tekinteteket. A lolosok és a dotások érdeklődve kapják fel a fejüket egy-egy játékmenet-videóra, és mostanra már eljutottunk oda, hogy ők is repesve várják, hogy hozzájussanak egy bétakulcshoz. Mi az első szerencsések közt voltunk, akik láthatták még az alfaváltozatot is, most pedig, hogy végre beindult a fejlesztés következő szakasza, ugyanúgy az elsők közt voltunk, hogy megnézzük, mi változott az elmúlt hónapok során. Örömmel jelentjük, hogy mindenki megnyugodhat: a Heroes of the Storm szépen fejlődik, bővül és készülget.

Legutóbb 2013 novemberében láttuk, azóta viszont valami elképesztően sokat fejlesztett rajta a Blizzard!

ADATOK

KIADÓ
Blizzard
FEJLESZTŐ
Blizzard
MŰFAJ
MOBA
MEGJELENÉS
2015

STÍLUSMINTA

League of Legends
2009 (RIOT)
DotA 2
2013 (VALVE)

A KULCS AZ EGYSZERŰSÉG

Kétféle PC-s játékos létezik: olyan, aki utálja az összes MOBA-t, és olyan, akik nem tud betelni velük. A bölcs középutat kevesen járják, ha pedig valaki leteszi a voksát valamelyik mellett, majdnem biztos, hogy nem fogja a konkurencia miatt otthagyni azt. Ennek legfőbb oka az, hogy rengeteg idő kell ahhoz, hogy akár csak közepes szintre feltornázzuk magunkat LoL-ban van Dotában (minimum több száz óráról beszélünk), ezért aztán senkinek sincs kedve ezt a folyamatot elölről kezdeni. A Heroes of the Storm ezzel szemben igyekszik nem eltántorítani senkit az első kipróbálástól. Aki már látott testközelből stratégiai játékot, vagy esetleg már próbálta a többi

MOBA-t, minden bizonnyal azonnal otthon érzi magát majd benne. Nincsenek bonyolult, nehezen kitanulható hősök, nem fogunk egy órán át ülni egyetlen mérkőzés előtt, és ha alapszinten értjük az angolt, azonnal tudni fogjuk, hogy mi a frászt kell csinálni az adott pályákon. Megvásárolható, több komponensből összerakható tárgyak sincsenek, nem kell törődnünk a last hitelés izzasztó műveletével, és nem fognak minket ízekre szedni társaink, ha nem wardolunk ott és akkor, ahol és amikor kell. Ez persze nem jelenti azt, hogy a Heroes of the Storm egy bugyuta, végletekig egyszerű játék lenne. Nem-nem, sőt! Bár az alapokat gyorsan elsajátíthatjuk, mesterré csak hosszú gyakorlással és kitartó munkával válhatunk.

HŐSÖK TERE

Ahhoz, hogy megértsük, miért is számíthat sikerre a HotS, lássuk előbb az erősségeit, melyekből kettő nagyobb is akad. Ezek közül az elsőt a hősök jelentik, melyekről bizonyára már mindenki tudja, hogy a Blizzard-univerzum leghíresebb karakterei közül kerülnek ki. Ebben a játékban egyetlen arénában küzdhet meg egymással a Warcraft világából jól ismert Arthas magával Diablóval, vagy szórhat villámokat a starcraftos Tassadar az ördögös játékból ismert angyalra, Tyraelre. A programban feltűnnek olyan szereplők, mint Nova, Malfurion, Zeratul vagy Kerrigan, hogy csak a leghíresebbeket említsük, s a lista már most elég impozáns ahhoz, hogy tudjuk, játszható karakterekből nem lesz hiány a startra; egyelőre 33 hős közül választhatjuk ki a nekünk tetsző harcost, de ez a szám folyamatosan növekszik. Nos, ezek a szereplők már önmagukban nagy húzóerőt jelentenek ahhoz, hogy magukhoz csábítsák az érdeklődő játékosokat.

AZ ALAPÍTÓ CSOMAG

Nem kerültél be a bétába, de szeretnéd kipróbálni a HoTS-t? Lehet, hogy a Founder's Packet neked találták ki, hiszen e csomag megvételével azonnal megnyitja kapuit előtted a játék. Ezenkívül a vásárlók birtokába kerül a játék három hőse, név szerint Diablo, Raynor és Tyrande, kapnak 2500 játékbeli aranyat, ami rendkívül szép summának számít, valamint megnyílik előttük az előbb említett három karakterhez három különleges skin is. E mellé jár még egy különleges cyber wolf hátas is, ami igazán jól mutat a főördög alatt. A dolog egyetlen szépséghibája a magas ár, ami 35 euróra lett belőve.

A karaktermodellek döbbenetesen jól néznek ki, MOBA-játékban még nem voltak ilyen részletgazdag hősök!

Akad itt viszont egy apró bibi. Amikor ugyanis választásról beszélünk, akkor annak csak az illúzióját kapjuk: hiába a magas szám, minden héten csak 5-6 ingyenesen játszható hős közül csemegézhetünk magunknak a meccsek előtt (ha növekszik a profilunk szintje, akkor többet is feloldhatunk). Ha pedig azt szeretnénk, hogy egy kedvencünk örökre velünk maradjon, akkor kénytelenek vagyunk játékbeli arannyal vagy kőkemény valutával fizetni érte. És itt jön a képbe a Hearthstone-ból már jól ismert aranyfarmolási és mikrotranzakciós mizéria, ami az említett kártyás játék kedvelőinek valószínűleg ismerősen cseng majd. A hősök feloldásához szükséges aranyat ugyanis napi küldetések teljesítéséért kapjuk meg, valamint profilunk szintlépésekor zsebelhetünk be néha egyegy nagyobb összeget. Továbbá szerezhetünk aranyat úgy is, hogy valamelyik hőssel szintet lépünk, tehát ha elérjük egyikükkel az 5. szintet, akkor még 500 érme boldog tulajdonosa leszünk. A napi küldetésekért jellemzően 300-at kapunk, szintlépésekkor viszont többet is, egy mérkőzésért 20-at vagy 30-at. És hogy miért tűzdelem tele konkrét árakkal a cikket? Azért, hogy érezzétek, milyen összegekről beszélek, ha vásárlásról van szó – a hősöket ugyanis rendkívül drágán oldhatjuk csak fel, átlagosan 7000 arany körül mozognak az árak, de Thrall például 15 ezret kóstál. Így talán már érzitek, hogy jó pár napig kell farmolni ahhoz, mire össze tudunk kaparni magunknak annyit, hogy feloldjunk egy figurát. Persze lehetőség van valódi pénzt is használni, már amennyiben nem számít az a potom 3500 forint per hős, és akkor még nem beszéltünk a különféle skinekről és hátasokról, amelyekért ugyancsak elképesztő összegeket kérnek. Persze mindezek a dolgok lassú, kitartó munkával megvásárolhatók vagy feloldhatók ingyen is, de ehhez már komoly időmilliomosnak kell lenni.

Aki már ráunt a League of Legendsre, vagy túl nagy falat neki a DotA 2, az itt tökéletesen elszórakozhat.

A hősökkel kapcsolatban akad viszont még egy érdekesség, amire érdemes kitérni, ez pedig a fejlődési rendszer. A konkurencia termékeivel ellentétben itt egészen

HŐSÖK A KEZDÉSHEZ

LI LI
support

Az egyszerű és barátságos kinézetű Li Li egyenesen Pandaria szigetéről érkezik hozzánk, akit elsősorban azért ajánlunk kipróbálásra, mert rendkívül olcsón, 2000 aranyért feloldható. Előnye, hogy villámgyorsan képes gyógyítani, egyszerre több társát is, emellett sebzése sem elhanyagolható. Kíváncsiak vagyunk, hogy Chen bácsikájának hordója mit rejt a hóna alatt.

TYCHUS
assassin

Ha valaki emlékszik még a Starcraft 2 egyik legtökösebb fickójára, Raynor öreg pajtására, valószínűleg boldogan választja majd karakternek Tychust, az egykori katonát. A fickó gyakorlatilag egy dologhoz ért, ahhoz viszont nagyon: irgalmatlan sebzést képest szórni hatalmas gépágyújából, ráadásul úgy, hogy közben mozgásban marad. Ha pedig lehívja az Odint, uzsgyi mindenkinek!

TYRAEL
warrior

A szeráf Tyraelt valószínűleg sokan ismeritek, ő maga az Igazság, aki pallosával kegyetlenül lesújt a démonokra Diablo világában. Első képessége, az El'Druin's Might segítségével képes gyorsan előreteleportálni magát, amitől igen veszélyesnek számít. Ultimate képességei közül nagyon kell vigyázni a Sanctificationre, amit ellőve sérthetetlenné válnak társai.

ZAGARA
specialist

Egyik kedvenc hősöm a játékban, aki a Starcraft világából pottyant ide. Zagara tulajdonképpen nagyon sokoldalú hős, ugyanis képes könnyűszerrel sávokat tolni, de emellett csúnya sebzéseket is tud okozni ellenfeleinek. Minden támadása erős, de ha úgy adódik, akkor gyorsan kereket is oldhat úgy, hogy lila masszává változtatja a lába alatt a talajt, amin sebesebben suhan.

MALFURION
support

Malfurion Stormrage univerzumának legnagyobb, legerősebb druidája, nem csoda hát, hogy bátran javasoljuk őt a support játékosok számára. Elsődleges képessége egy igen erős gyógyító spell, de nem szabad elfeledkezni Innervate skilljéről sem, amivel manaregenerálódást nyújthat egy társa számára. Sebzésosztóként is kiváló, de Tranquality ultiját semmire sem cserélnénk le.

THRALL
assassin

Az utolsó folttal került a játékba a Warcraft-univerzumból a hordások nagy kedvence, a sámánok legnagyobbika, Thrall. Bár ő a játékban található legdrágább hős, az ár nem véletlen: szakavatott kezekben képes megállítani és elpusztítani teljes csapatokat. Kalapácsa segítségével villámokat szór és felszakítja a földet, sőt lángoló farkasokat is maga mellé idézhet.

Arthas
warrior

Lorderon egykori uralkodója, akit megrontott Frostmourne kardjának átka, és hogy megmentse embereit, komoly áldozatot hozott, ám nem olyan komolyakat, mint amilyeneket ellenfelei hoznak, ha szembekerülnek vele. Egyetlen lövéssel képes lefagyasztani és megállítani valakit, fagyos aurája sebez, ütései pedig kegyetleek. Ultija lehet hatalmas sebzés vagy gyógyító erő is.

WITCH DOCTOR
specialist

A doki talán az egyik legvisszataszítóbb karakter a játékban, hiszen csupa olyan dolgot művel, amitől kiráz minket a hideg: pókokat dobál, mérgezett köpőcsővel köpköd, és zombikból állít falat köréd, ha nem figyelsz egy pillanatra. Ultijai sem túl barátságosak, hiszen hatalmas gargantulát idézhet meg maga mellé, vagy sáskahadat maga köré, ami folyamatosan sebez mindenkit.

különleges dolgot kapunk, úgynevezett talenteket, melyek közül három szintenként választhatunk magunknak egyet. Ilyenkor a játék felkínál számunkra négy lehetséges választást, ezzel szabva egyedivé az irányított karaktert. Egy harcos például rámehet arra, hogy képességeivel erősebb védelmet biztosítson magának, vagy specializálódhat sebzésosztónak is. Igazából rossz döntés nincs, minden új talent valamilyen módon erősebbé teszi az adott hőst, aki a 10. szintet elérve egy ultimate skillt is választhat, ami minden hérosz legerősebb képessége. Persze a supportoknak érdemes a gyógyításra ráfeküdniük, ha győzni akarnak, de a harcosok és az orgyilkosok esetében a választás viszonylag könnyű.

A Core elleni utolsó nagy roham természetesen itt is a meccsek legizgalmasabb része: oly közel a győzelem!

Érdekesség, hogy a hősök nemcsak a mérkőzések közben, hanem azok után is tapasztalati pontokat kapnak, s így megnyílnak számukra haladó képességek is, melyeket egy későbbi játékban választhatnak ki. Ilyenkor kaphatunk egy új ultimate képességet is, valamint megjelennek a számbillentyűkre rakható, tárgyakhoz nagyon hasonlító cuccok is, mint a healing ward vagy a sebzést felfogó pajzs. Emlékeztek még, amikor azt mondtam, hogy bár az alapokat gyorsan elsajátíthatjuk, mesterré csak hosszú gyakorlással és kitartó munkával válhatunk? Nos, igazából erre értettem. Ez a rendszer tárgyak nélkül is egészen sokszínűvé, változatossá teszi a játékot.

VIHAR A LOBBIBAN

A Heroes of the Storm másik erős oldalát a játékban fellelhető pályák jelentik, melyekből már most fél tucat található a programban, pedig ez még csak a béta! Ezekről azt kell tudni, hogy nem egyszerű térképek, ahol kettő vagy három sávon át tili-toliznak egymással a játékosok, farmolgatják a tapasztalati pontot és az aranyat, és várják, hogy végre történjen valami. Nem, itt bizony feladatok várnak mindenkire, méghozzá rendkívül fontosak, melyek teljesítésén múlik a legtöbb mérkőzés sikere. Az egyik ilyen pálya például a Garden of Terror, ahol időközönként megjelennek olyan szörnyek, akik levadászásukkor virágmagokat dobnak ki magukból. Ha az egyik csapat összegyűjt 100 magot, akkor életre kelthetnek a bázisukon egy bivalyerős lényt, akivel könnyedén elsodorhatják az útjukban álló védelmi épületet. Akad olyan aréna is, ahol több szinten folyik a harc; a Haunted Minesban speciel egy bányába kell lemerészkednünk, és megküzdeni a mélyén lévő teremtményekkel, hogy aztán felébresszünk egy óriási, szinte elpusztíthatatlan szörnyet. De ott van például a Blackheart's Bay nevű térkép, ahol Feketeszakáll kapitánynak kell eltkozott aranyat gyűjteni, akit ha sikerül megvesztegetni, hajójával tűz alá veszi az ellenfél épületeit.

BÉTÁT MINDENKINEK!

A Heroes of the Storm tehát úgy tűnik, szépen lassan kezdi elnyerni végleges formáját. Napról napra bővül a hőskínálat, egyre kiforrottabbá és kiegyensúlyozottabbá válik a képességrendszer, valamint pár hónap alatt megduplázódott a pályák száma is. Ha minden jól megy, idén még eléri a végleges változatot a játék, bár könnyen lehet, hogy valamivel nem lesznek megelégedve a kaliforniai irodában, aztán csúsztatják az egészet 2016-ra. Ezért aztán pontos megjelenési dátumot még most sem tudunk mondani nektek, de ha a játék követi a Hearthstone által kitaposott utat, akkor mi idén nyárra, olyan augusztusi megjelenésre tennénk a voksunkat. Az biztos, hogy addig még rengeteg bétakulcsot szórnak ki az ablakon a készítők, s ahogy egyre dagad a felhasználók tábora, úgy válik majd mind érdekesebbé, izgalmasabbá ez a remek kis MOBA, amit bátor szívvel ajánlunk mindenkinek kipróbálásra. Azoknak is, akik eddig ódzkodtak a stílustól, és azoknak is, akik valami újat szeretnének már kipróbálni.

SID MEIER'S STARSHIPS

[ÍRTA LOR] **SOKUNKNAK MÉG IDEJE SEM VOLT VÉGIGJÁTSZANI A CIVILIZATION: BEYOND EARTHT, ERRE A FIRAXIS ÉS A 2K MÁR BE IS JELENTETTE A STARSHIPS MEGJELENÉSÉT. VESZEDELMES ŰRFLOTTÁNKAT MÁR AZ ÉV ELSŐ FELÉBEN MINDENFÉLE GALAKTIKUS BALHÉKBA VEZÉNYELHETJÜK.**

Sid Meier bevallása szerint a Starships nem a Beyond Earth folytatása lesz, és még csak nem is annak kiegészítője, sokkal inkább az űrbéli cselekmények továbbgondolása, és az univerzum bővítése a program célja. Ennek ellenére nem csak témájában mutat hasonlóságot a legutóbbi Civilization-játékkal: pár ismerős arcot viszontlátunk majd, ám ennél pontosabb információkat még nem árultak el Meierék. Annyi biztos, hogy a Starshipsben egy bolygóföderáció admirálisaként egyengetjük flottánk sorsát, és sokkal nagyobb hangsúly helyeződik a fejlesztésekre és a harcra – szóval nem egy hagyományos, 4X játékról van szó ezúttal, hanem körökre osztott stratégiáról. A történet központi kérdése, hogy mi történik a kolóniákkal a betelepítések után, hogyan zajlik a bolygólakók élete, és milyen bonyodalmakba keverednek a népek, ezt pedig egy űrharcokkal, diplomáciával és felfedezéssel teli kalandba öntötte a legendás tervező a Firaxis egy kisebb csapatával karöltve.

ZŰR AZ ŰRBEN

Kalandjainknak egy galaktikus térkép ad otthont, ahol városok helyett immáron űrhajókat irányíthatunk. Célunk egy minél nagyobb föderáció kiépítése és a terjeszkedés lesz, illetve az, hogy rendkívül befolyásosakká váljunk. Ennek eléréséhez az univerzum különféle szegleteibe vezérelve taktikai küldetéseket kell majd megoldanunk, amiknek többféle típusa van, jellemzően harci stratégiai feladatok. A tipikus, például „kísérd el XY-t ide és oda" típusú feladatok mellett sokszor lesz kiadva parancsba, hogy rosszfiúkat gyűrjünk le, vagy védjük meg egy adott bolygó lakóit. A galaxis felfedezése során ugyanis különböző népekkel futunk össze, akik gyakran a segítségünket kérik egy-egy probléma megoldásában, ami után ők hálásan csatlakoznak a kis birodalmunkhoz, felajánlva szolgálataikat. Többféle módon lehet majd diadalt aratni a sztorimódban: az egyik a populációs győzelem, amikor is hatalmas királyságot alakítunk ki, míg egy másik járható út a tudományé, melynek során egy technikában élenjáró, nagyon fejlett föderációt fejlesztünk – de akár választhatjuk a klasszikus „Civilization-féle" győzelmet is, minden ellenfelet nemes egyszerűséggel elpusztítva.

ADATOK

KIADÓ
2k Games

FEJLESZTŐ
Firaxis Games

MŰFAJ
akció-stratégia

MEGJELENÉS
2015 tavasz

STÍLUSMINTA

Space Pirates and Zombies
2011 (MINMAX)

Fusion: Genesis
2011 (MICROSOFT GAME STUDIOS)

Sid Meiertől egyáltalán nem ilyen játékot vártunk, de aki a kicsit nem becsüli...

CSILLAGPARANCSNOKSÁG, JELENTKEZZ!

Maga a játék egy körökre osztott stratégia marad, amiben a kulcsfontosságú tényezőt a személyre szabható járművek hada és a harc jelenti – a hangsúly kimondottan az űrhajók tervezésén és építésén lesz.

Emellett természetesen oda kell figyelni a különféle futurisztikus technológiákra, fegyverekre, lopakodóképességekre, páncélokra és pajzsokra is. A hajók különböző részeit rendkívül izgalmasan lehet majd variálni, más-más járműveket alkotva így: lehetnek gyorsak, erősebbek, eltérő szerepek betöltésére szabva. Érdekesség, hogy minden egyes küldetéskor egyedi térképen próbáltathatjuk ki magunkat, mivel azok véletlenszerűen lesznek generálva, így egészen új játékélményt nyújtva az újabb és újabb nekifutáskor. Ennek köszönhetően dinamikusan generált taktikai harcok fognak kialakulni, ami jelentősen javítja az újrajátszhatóság élményét.

A hivatalos közlemény szerint 2015 elején PC, Mac és iPad platformokra jelenik meg a csillagközi kaland. A 2K elejtette azt is, hogy apróbb meglepetésekkel készülnek azok számára, akik mindkét játékkal rendelkeznek. Ezek mibenlétéről még nem beszéltek, csak annyit árultak el sejtelmesen, hogy „emelni és bővíteni fogja mindkét játék élményét" – vagyis még nem késő bezsákolnia a Beyond Eartht azoknak, akiknek esetleg kimaradt. A többiek meg úgyse tudtak még kiszállni belőle!

Na igen, a játék nem egy szépség, de mit is várhatunk egy alapvetően iOS-re készített cím átiratától...

TÖBB MINT
50
DÍJ & JELÖLÉS
DYING LIGHT
EXKLUZÍV TÖBBJÁTÉKOS MÓD:
BE THE ZOMBIE
MEGJELENÉS: 2015. FEBRUÁR 27.
A DOBOZOS VÁLTOZAT TARTALMAZZA A CUISINE & CARGO, VALAMINT
AZ ULTIMATE SURVIVOR DLC*-KET, ILLETVE A BE THE ZOMBIE JÁTÉKMÓDOT.
* Az ULTIMATE SURVIVOR BUNDLE tartalmai 2015 márciusától aktiválhatóak
18
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
STEAM
PC DVD
DYING LIGHT © Techland 2015. Published and Distributed by Warner Bros. Home Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. "PS", "PlayStation" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s15)
CENEGA
TECHLAND

THE WITCHER® WILD HUNT

[ÍRTA **WILSON**] *Nehéz hinni az ígéreteknek, még ha azt bizonyítékkal is támasztják alá, hiszen egy jól megrendezett videóval bármit látványossá lehet tenni – de mennyire jogos bizalmatlannak lenni egy olyan csapat játékával szemben, amely már két alkalommal is bizonyította, hogy nem csak a szája jár, de tényleg mindent meg is csinál, amit megígér? A CD Projekt RED-nél jártunk januárban, és a világon az elsők között töltöttünk el több mint három órát, méghozzá magával a (majdnem) végleges Witcher 3-mal!*

Egy dolgot sose tudtam feldolgozni a Witcher-sorozat kapcsán: hogyan nevezhetnek egy szerepjátékot felnőttesnek, a műfaj többi tagjához képest érettebbnek, mikor az első epizód negyedik fejezetében egy halember (vodyanoi) pappal kell komoly diskurzusba bocsátkozni a vidék bajairól, ezt követően pedig teljesíteni a zöld bőrű Tó úrnőjének kívánságát (aki még egy rozsdás kardot se vág az ember után, és királynak se nevezi ki)? Olyan ez, mint az amúgy rettenetesen jó univerzummal rendelkező Elder Scrollsban, ahol ahol az emberek, a törpék, az északi harcosok mellé sikerült betuszkolni a macskafejű khajitokat és a gyíkember argóniaiakat. Persze miért zökkentsen ki ilyen apróság egy olyan világban, ahol mindennaposak a szörnyek, a mágia, és a sárkányok, és azzal miért nincs bajom? Őszintén szólva nem tudom, az viszont biztos, hogy a Witcher világa egyáltalán nem szokványos, megannyi konfliktusa, története pedig tényleg érettebb, mint amit az elmúlt 15 év nagy szerepjátékai kínáltak. És ha az elmúlt 15 év egyik legjobb szerepjátékát keressük, nehéz lenne szó nélkül elmenni ama Witcher 2 mellett, mellyel nemcsak igazi világhírnevet szerzett magának egy addig nem éppen nagy lengyel csapat, de egy olyan monumentális rajongótábort is, amely kénytelen öt évet várni az egyes részek között, de tagjai nem bánják ezt, mert tudják, hogy ami a CD Projekt Redtől származik, az mindig minőségi, alaposan kidolgozott, és közel tökéletes – és ha ezt elmondhattuk az eddigi két Witcherről, akkor a májusban érkező Wild Huntra már nehéz lesz magasztosabb jelzőt találni.

Tudtuk, hogy a The Witcher 3 grandiózusabb lesz, mint elődei, de a végeredmény egyszerűen döbbenetes.

ADATOK

KIADÓ
CD Projekt RED

FEJLESZTŐ
CD Projekt RED

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2015. 05. 19.

STÍLUSMINTA

The Witcher 2: Assassins of Kings
2011 (CD PROJEKT RED)

Dragon Age: Inquisition
2014 (EA)

A legelső helyszín „főellensége", a griffmadár komoly vízválasztó: egyáltalán nem egyszerű legyőzni...

A VADÁSZAT

Ha nem is napra pontosan, de pár hét híján közel két év telt el az első és ez idáig egyetlen Witcher 3 előzetesünk óta, aminek igazából két oka van. Egy: hónapokon át vártunk 2014-ben arra, hogy megvalósuljon a régen megígért sajtótúra, és testközelből is láthassuk a játékot, ami nem jött össze, mert... kettő: a CD Projekt RED soha, semmit sem siet el. Ha kell hónapokat, sőt, éveket ülnek valamin, mert ők nem szimplán játékot csinálnak, hanem olyasvalamit, amivel saját maguk is szívesen múlatják az időt. Márpedig ez önmagában is kihívásban bővelkedő feladat, hát még egy olyan alaptémával, amely mögött inspiráló forrásként féltucatnál is több könyv áll, és egy monumentális világ, ahol kisebb-nagyobb birodalmak küzdenek folyamatosan a hatalomért.

Ez a monumentalitás az, amiről a Wild Hunt szól, egyrészt mert egy trilógia záródarabjaként muszáj a most már nyolc esztendeje maga előtt görgetett problémákat, konfliktusokat egyszer és mindenkorra lezárnia, másrészt mert szakít az eddigi lineáris, folyosókból és nagyobb terekből álló, de alapvetően zónákra osztott felépítéssel, hogy átadja helyét a műfaj és napjaink egyértelmű sztárjának, a sandbox felépítésnek. Ez a homokozó pedig piszkosul, elképesztően, felfoghatatlanul hatalmas: a Wild

RÉGI EMLÉKEK ŐRZŐJE

A Witcher-sorozat a kezdetek óta nagy hangsúlyt fektet a döntésekre: a legutóbbi epizódnak 16 különböző befejezése volt, és akadt olyan fejezet, amely teljesen máshogy alakult annak fényében, hogy Geralt ki mellett tette le a voksát, kit hagyott életben, kiről mondott le. Emiatt nemcsak a többszöri újrajátszás volt fontos, de a mentések megőrzése is, hiszen a második epizód örömmel benyelte az elsőből származó mentést is, olyan világot hozva létre, amilyenné a játékos döntései formálták. Nem lesz ez másként a Witcher 3 esetében sem, egy kivétellel: konzolon érthető okból nincs importálási funkció. Ott pontosan úgy lehet egyedi világot létrehozni, mint PC-n, ha valaki nulláról áll neki: a sztori elején egy egyelőre meg nem nevezett figura Geralt kalandjairól beszél, és ha nem tetszik, amit mondd (például valakit halottnak nevez, miközben a játékos megmentette az adott szereplőt), akkor közbe lehet szólni. A végeredmény így egy egyedire szabott Witcher 3 világ lesz!

Hunt világáról két éve azt írtuk, hogy úgy húsz százalékkal nagyobb, mint az addigi csúcstartó Skyrim terepe, de ezt persze nehéz elhinni addig, míg az ember tényleg le nem ül a játék elé, és nem látja a saját szemével. Nagy. Gigantikus. Felfoghatatlanul nagy… de egy kis csalással; a Skyrimtól eltérően ez ugyanis továbbra sem egy láthatatlan falakkal se rendelkező, egybefüggő terület, hanem ismételten zóna alapú, azzal a nagy és fontos különbséggel, hogy itt egy-egy rész nem akkora, mint egy papír zsebkendő, hanem mint mondjuk Vas megye. Nem vagyunk folyosók közé szorítva, nincsenek átugorhatatlan kerítések, megmászhatatlan, térdmagasságú faldarabok, nem kell a földre szórt morzsákat követni, nincs büntetés, ha bemerészkedünk a vadonba, sőt, igazából pont arra sarkallnak folyamatosan, hogy térj le a járt útról, merészkedj be az ismeretlenbe, fedezz fel minden zegzugot, minden sarkot, találkozz új emberekkel (és ne feltétlenül öld meg mindegyiküket). A régiók között szabadon lehet váltani, bármelyik területre vissza lehet menni bármikor, sőt, ajánlott is, hiszen a nagyobb fordulópontok, a komolyabb események komolyan átformálhatják azokat, új lehetőségeket nyitva, új történetekbe kezdve.

Nehéz érzékeltetni, hogy pontosan mekkora területről is van szó, hiszen egy korábbi Witcher-játék se hozható fel példának. Az első rész csak Wyzimát és annak környékét tartalmazta, a második az északi királyságok egy-egy szeletét, itt viszont megkapjuk a teljes térkép legalább felét. Eljutunk a Skellige-szigetekre, bejárjuk Temeriát, feltehetően teszünk egy kitérőt Cidarisba, és ha van isten – na meg nem kegyetlen fejlesztők –, talán még Nilfgaardot is látjuk.

KIRÁLYGYILKOSBÓL HŐS

Utóbbi már csak azért is lenne hasznos, hiszen a Witcher 2 lezárása óta hónapok teltek el, és ami akkor még csak a stáblista egy sejtelmes jelenete volt, az mostanra valósággá vált: Nilfgaard kihasználta a trónért marakodó északiak hezitálását és figyelmetlenségét, összeszedte a teljes seregét, és bevonult a vidékre, hogy kikiáltsa a császárságot, uralma alá vonva az addig valamennyire önálló területeket. Ez persze alaposan megbolygatta az életet: a legtöbben ugyan szó nélkül behódoltak az új uralkodónak, de sokan inkább a fegyveres vagy a passzív, idegengyűlölő ellenállást választották. A helyzet még ugyan nem feszült pattanásig, de a legyőzötteket a hódító nem várja tárt karokkal, forró, habos fürdővel, és fedetlen keblű lányok seregével.

Kivéve, ha Geraltnak hívnak. A Witcher 3 Kaer Morhenben, a witcherek erődjében indít, ahol Geralt tisztálkodását előbb egy gigantikus rovar zavarja meg, aztán a meglehetősen lengén öltözött Yennefer noszogatása – bizony, arról a hölgyről van szó, akit Geralt időtlen idők óta keres. Egykori szerelme a Wild Hunt történetének egyik legfontosabb karaktere, hiszen felbukkanásával nem csak eltűnésének, de Geralt amnéziájának rejtélye is megoldódhat. Persze nem megy minden ennyire egyszerűen Kaer Morhenben nem csak erotikus kalandok várnak, de a könyvekből ismerős ifjú hölgy, Ciri is. Geralt tanonca (már-már örökbefogadott lánya) fiatal kora ellenére elképesztő rátermettséggel forgatja a kardot, és a nyelvét is jól felvágták, amit úton-útfélén ki is használ, kifigurázva mentorát, Geralt jó barátját, Vesemirt, az öreg witchert. Pont, mint egy tini… míg ki nem derül, hogy ez az egész csak egy álom, régmúlt emlékek kusza szövedéke. Cirinek nyoma sincs, évek teltek el azóta, hogy szőrén-szálán eltűnt, de Yennefer szerencsére nem a lázálom szüleménye: Geralt tényleg a nyomára

Geraltot természetesen nem fogadják mindenhol barátságosan, sőt, a megszálló katonák kifejezetten ellenségesek.

bukkan, de kettejük találkozása egyáltalán nem felhőtlen. Hősünket ezúttal ugyan nem vádolják királygyilkossággal, de a trón hatalmától így se tud szabadulni: az új császár is Cirit keresi (és ebben Yennefer segédkezik neki), ráadásul ezzel nincs egyedül, hiszen nem tudni miért, a nyomában lohol a Wild Hunt is. A Wild Hunt, amit sokan csak egy legendának tartanak, mesének, amivel a gyerekeket rémisztgetik. Bárcsak így lenne, de a maguk után mindig halált, nyomorúságot és félelmet hagyó Wild Hunt szellemlovasai valósak; egész életszerűen gyújtanak fel falvakat, ragadnak el ártatlanokat, és ölnek meg mindenkit, aki csak az útjukba kerül...

FELEDÉS

Márpedig ha valami el akarja pusztítani a világot (de minimum annak egy részét), azt illik megállítani, és ki lenne alkalmasabb erre a feladatra, mint Geralt, aki már keresztül-kasul bejárt számtalan birodalmat, néha üldözőként, de a legtöbbször üldözöttként. A Wild Huntban inkább az előbbi szerep jut neki, különösen, mert ezúttal tényleg azt a Geraltot irányítjuk, aki a könyvekben is szerepelt: a szörnyvadászt, és nem a mindent túlélő, minden nehézséget leküzdő, szinte sérthetetlen főhőst, hanem azt a fickót, aki a pórnép csak mutánsnak és szörnyszülöttnek hív, és akit csak akkor vesznek emberszámba, mikor épp a hátukat karistolja egy korgó gyomrú griffmadár, vagy egy hasonlóan éhes farkas. Ilyenkor bezzeg jól jön egy witcher.

A Wild Hunt Geraltja persze nem kizárólagosan a helyiek ügyes-bajos dolgaival foglalkozhat, bár kétségtelen tény, hogy minden eddiginél jobban űzi az ipart, és élvezetesebben töltheti meg a zsebeit, mint eddig bármikor. Igaz ugyan, hogy a mellékküldetések zömét most is a falvak főterén álló faliújságra tűzött feladatok végrehajtásával szerezheti meg, de ezek ezúttal inkább csak kiindulópontot jelentenek, és nem egy komplett missziót. Remek példa erre az első falu látszólag sima ügye: egy közeli, elhagyatott településen több helybélinek is nyoma veszett, csupán pár véres cafat maradt utánuk. Sokak szerint a vadállatok tehetnek róla, mások ennél misztikusabb dolgokat látnak bele, Geralt pedig egy jól fizető munkát. A helyszínre érve kiderül, hogy nem szimpla ügyről van szó, miután feltűnik egy meglehetősen morcos, menyasszonyi ruhában flangáló noonwraith. Legyőzéséhez nem elég ezüstkardot ragadni; a Wild Huntban ennél már kicsit komplexebbek az ellenfelek, így segítséget Geralt szörnyútmutatója nyújt, amely nem csupán hangulatos leírást tartalmaz minden egyes lényről és szörnyről, de részletezi erősségeiket és gyengeségeiket is.

Elsőre nehéz mit kezdeni a szabadsággal, annyira sok a lehetőség, annyira rengeteg a felfedeznivaló.

THIS.IS.GERALT!

Hogy ez mekkora előrelépés, az igazából csak akkor derül ki, mikor elindul az első csatajelenet. A Witcher-sorozatban két dolog változik folyamatosan: a felhasználói felület és a harcrendszer. Az első feldolgozás a könyvbéli Geralt stílusát próbálta utánozni, inkább kevesebb, mint több sikerrel, hiszen az eltérő kardforgatási stílusok közti váltogatást meg kellett szokni,

CIRI, A MÁSODIK HŐS

A Wild Hunt sok szempontból korszakalkotó a Witcher-játékok történetében (a szabadon bejárható világ, annak mérete), de a tartalmi oldalra is jutott innováció. Neve is van: úgy hívják, hogy Ciri. Geralt tanonca, tulajdonképpeni nevelt lánya a történet legfontosabb figurája, ráadásul nem csupán passzív részese az eseményeknek, hiszen több alkalommal is irányítható szereplővé válik. A Ciri-fejezetek nem valós időben zajlanak, tehát nem lehet bennük bejárni a Witcher 3 világát. Mindegyik rész egyfajta visszaemlékezés, ahol bizonyos eseményeket, fontosabb történéseket lehet megismerni a lány szemszögéből.

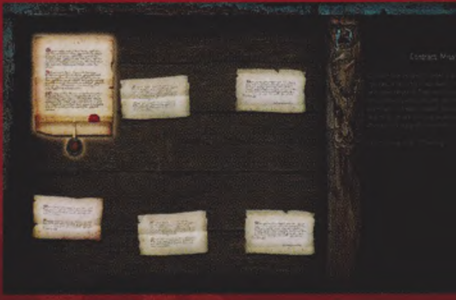
A ló irányítása egyelőre messze nem tökéletes, főleg a galoppozás közbeni kardozás hagy némi kívánnivalót maga után.

megszeretni viszont szinte sose lehetett. A második epizód ezt egy jóval akcióközpontúbb, hack 'n' slasheket idéző metódusra cserélte, amely kétség kívül kecsesebbé, könnyebben emészthetőbbé formálta a vívást (bár a folyamatos elgurulásra való rákényszerítés kissé nevetségessé tette), de talán túlságosan is leegyszerűsítette azt. A Wild Hunt az utóbbit gondolja tovább: a könnyű kezelhetőség nem változott (ahogy a kemény nehézségi fokozat sem), de minden mozdulat kecsesebb, és ami sokkal fontosabb, könnyebben fűzhetők láncba, kombinálhatók más dolgokkal, mint eddig. Maga a „más dolog" nem változott: most is elsősorban csapdákról van szó, a mágiát jelentő jelekről, a kardra kenhető olajokról és mérgekről, illetve Geralt új játékszeréről, a számszeríjról, ami sokat ugyan nem sebez, de a repülő ellenfeleket simán leszólíthatja az anyaföldre, ahol már jóval könnyebb beléjük mártani a kardot, mindezt anélkül, hogy menükben kellene turkálni, gombkombinációk sorát lezongorázni. A rendszer sarkalatos pontja persze most is az az öt jel, amely Geralt rendelkezésére áll. Ezek ugyan nem változtak, csak a működésük: most már mindegyik két fokozattal rendelkezik, így egy egyszerű tűzvarázslat valóságos lángtornádóvá erősíthető, aminek a hasznát remélhetőleg nem kell ecsetelni. Égnek a testek, szakadnak a végtagok, vág a kard és dől a vér – a Witcher-sorozat eddig sem félt az erőszak ábrázolásától, de a Wilt Hunt minden eddiginél életszerűbben, nyersebben, komorabban mutatja meg, milyen is az, ha lecsap az acél vagy az ezüstpenge. És ez így van jól.

A Witcher-univerzum mocskos, állatias, könyörtelen. Levágják a kezed, vagy akár fel is akasztanak, ha lopsz, bedobnak a folyóba, ha a megszállókkal kekeckedsz, péppé vernek a kocsmában, ha épp nem tetszel valakinek. Brutális egy világ ez, mégis messzemenően az egyik legjobb, amely szerepjátékban valaha szerepelt – és egészen biztos, hogy a legszebb is, ahol nem lehet megtenni egy métert se úgy, hogy ne lenne valami látnivaló, legyen az egy erdő, egy romos vár a horizonton, egy napfényben fürdőző folyó vagy tavacska, egy rozoga, de a dolgát végző malom pár száz méterrel arrébb. Hihetetlen az életszerűség, az a természetesség, amivel sikerült életre kelteni ezt a vidéket – és a kulcsszó ez, az élet. Nincsenek felesleg, erőltetett szakaszok, oda nem illő építmények, csak a cselekmény előrelendítését szolgáló alibi-települések. Falu ott van, ahol víz; a vadászat ott jövedelmező, ahol sok a vad, sok az erdő; az agrárgazdaság a zöldellő mezőket foglalja el, a halászat pedig a tengerparton és a közeli szigeteken domináns – és ezen pontok között esetenként több száz kilométernyi távolság van, amit gyalogosan nem lenne egy leányálom letudni, Geralt azonban ezen kívül két módon is közlekedhet. Egyrészt a térkép nevesített részein található gyorsutazással (magán a régión belül), másrészt hű paripája, Roach hátán, aki szó szerint egy füttyszóra mindig ott terem, és anélkül is képes követni a kitaposott ösvényeket, az utakat, hogy folyamatosan fogni kellene a gyeplőjét. Persze nem halhatatlan, és nem is egy plüssállat: fél a vadaktól, ha nagyon rosszul áll a szénája, akkor akár el is menekül, vagy ledob a hátáról,

GYŰJTŐKNEK IS

Egy ennyire jelentős játék természetesen nem maradhat gyűjtői változat nélkül, főleg, hogy a sorozat korábbi epizódjaiból is készült gazdagon felszerelt, sok extrát tartogató különleges kiadás. A Wild Hunt esetében sincs másként: a rettenetesen drága, 40 ezer forintos pakkban egy meseszép művészi album, egy díszes borítású fémdoboz, egy witcher-medál, egy térkép, matricák, és a zenei anyagot tartalmazó CD található, de a csomag szeme fénye az a fantasztikusan részletgazdag, kézzel festett szobor, amely Geraltot ábrázolja, amint egy griffmadárral méri össze az erejét.



és nem képes a végtelenségig galoppozni, időnként muszáj pihennie. Roach legalább annyira hűséges társ, mint a két kard, vagy az öreg Vesemir. Ráadásul nemcsak jól kiváltja a Witcher 2 néha meglehetősen monoton ide-oda rohangálását, de segít a vidék felfedezésében is. Többé már nem kell kétméterenként a medált nyomogatni, így derítve fel a közelben lévő, az alkímiához és a kraftoláshoz szükséges növényeket és érceket, mivel azok automatikusan megjelennek a minitérképen Geralt közelében. Ennek hasznosságát talán egyetlen Witcher-játékosnak se kell ecsetelni; jelentős fejfájást, sok unalmas pillanatot lehet ezzel spórolni, és életszerűbb is Geralt szemére hagyatkozni, mint egy paranormális fémdarabra.

Persze nem ez az egyetlen kvázi könnyítés, illetve áramvonalasítás: a legüdvözlendőbb mindenképp az alkímia átgondolása, ahol most már nem kell minden egyes alkalommal újraalkotni a főzeteket, elég csak egyszer legyártani a receptet, és utána minden meditálás alkalmával visszatöltődnek a folyadékok. A meditációnak is nagyobb szerep jut, mert ugyan eddig is voltak időzített, csak bizonyos napszakok során aktiválódó feladatok, a sandbox világgal együtt viszont a dinamikus napszak- és időjárásváltozás is megérkezett, vagyis simán ránk esteledhet a vadonban, vagy a napfényes lovaglást egy komoly esőzés is megzavarhatja. Ennek persze stratégiai jelentősége is van, hiszen akadnak olyan állatok, melyek csak az éj leple alatt merészkednek elő – és ebbe a körbe egy-két nem éppen barátságos martalóc is beletartozik...

DLC MINDENKINEK!

Hová lesz a világ, ha már a játékipar legetikusabb cége, a CD Projekt RED is beáll a letölthető tartalmak mögé? Reméljük oda, ahová a lengyel csapat tart, hiszen a Witcher 3 bővítményei nem a hagyományos modellt követik, vagyis nem kell őket darabokban, vagy egy Season Pass részeként megvásárolni. Sőt, igazából fizetni se kell értük egy petákot sem: a világ összes Witcher 3 vásárlója teljesen ingyen kapja meg ezeket. És nem csak egy-két extrát, de összesen 16 bővítményt: a kínálatban például lesz egy temeriai páncélkészlet, szakáll- és frizurakollekció Geralt kicsinosításához, alternatív külső a gyönyörű szép Yennefernek, illetve extra missziók. Bravó, CD Projekt RED, így kell ezt csinálni!

A CD Projet RED-nél azt is érezték, hogy a Witcher 2 menüje se mindig szolgálta a könnyű átláthatóságot és az egyszerűséget, így a Wild Huntban nemcsak egy új kezelőfelületet kapunk, de egy olyan tárgylistát is, ahol sokkal könnyebb megkülönböztetni egymástól az egyes fegyvereket és páncélokat, a hasznos és a haszontalan kacatokat. Elvégre ez mégiscsak egy szerepjáték, több tonnányi loottal, felszereléssel, csencseléssel és mellékfeladatokkal. Szkanderben már sikerült lenyomni az egész világot a Witcher 2 során, most azonban van egy új elfoglaltság, a gwent. Ez egy olyan kártyajáték, mint napjaink legnépszerűbb CCG-darabjai, például a Hearthstone. A gwentben két sereg csap össze, maguk a játékosok pedig tábornokok, kártyáik a katonáik. A két fél vízszintes sorokba rendezett csatatéren néz egymással farkasszemet: ide kell lerakniuk az egységeiket, a tulajdonságaikat, vagy akár a körülményeket is befolyásoló lapokat. A cél minden körben az opponens életerejének nullára redukálása; akinek ez több körben is sikerül, az nyer. Az egyszerűnek tűnő leírás ellenére a gwent minden, csak nem könnyű: rengeteg a kártya, rengeteg az egység, a szabályok elsőre nehezen értelmezhetők, de pár játék után azért bele lehet rázódni. Motivációt adhat a rengeteg kihívó szerte a világban, és persze a kártyák megszerzéséért folyó kutatással járó addikció: a jó pakli összeállítása pont annyira szórakoztató, mint bármelyik CCG-ben, így nem lenne meglepő, ha a gwent a jövőben akár a Witcher 3 világán kívül is elérhetővé válna.

VADAK, MINT MI

Addig azonban még sok idő van hátra: bár egyértelműen látszott, hogy a Wild Hunt tartalmi része tényleg elkészült az elmúlt esztendő végén, de a csúszással nyert extra hónapokra még szükség van, hiszen ez egy monumentális játék, sosem látott színvonalú részletgazdasággal és kidolgozottsággal, rögtön három platformon. Vannak, akik egyetlen szoftverért is képesek komplett gépet, konzolt vásárolni, és a The Witcher 3 bizony ezt a kategóriát erősíti: bűn lenne nem teljes pompájában kiélvezni, lemondani a hatalmas, hófödte hegycsúcsok szépségéről, a messzi, zöldellő mezők végtelenjéről, az eső áztatta falvak sártengeréről, a mocsarak bűzölgő, gusztustalan dagonyázójáról, a lenyugvó napfény, a szakadó eső gyönyörűségéről. A Witcher 3 több mint egy szerepjáték: egy végtelenül tehetséges csapat és az általuk felhalmozott tudás, tapasztalat kiteljesedése, egy nyolc éve húzódó történet lezárása, egy műfaj kihagyhatatlannak tűnő klasszikusa. Elvégre a Wild Huntot meg kell állítania valakinek. Képes leszel rá?

Senkinek se legyen kétsége: ha eljön május 19., minimum 50 órára sokaknak meg fog szűnni a külvilág.

[IRTA WILSON] *A Witcher 3 sajtótúráján nem csupán a játékot volt módunk kipróbálni, de húsz percen át beszélgethettünk egy vezető fejlesztővel is. Nekünk a játék art designere jutott, aki örömmel beszélt mindenről, ami csak a Witcher 3-mal kapcsolatos.*

Pontosan hányan is dolgoznak a játékon?

Az egész stúdióban úgy 300-an dolgoznak, de ők nem mind fejlesztők, ebbe a számba beletartoznak a marketingesek, a menedzserek, vagyis lényegében mindenki.

Mindig szinte napra pontosan négy-öt évente adtok csak ki játékot. Ez a véletlen műve, vagy szimplán csak ilyen tetemes idő kell egy szerepjáték elkészítéséhez?

Igen, egy szerepjátékra mindig sok időt kell szánni, ráadásul a The Witcher 3 már egy sandbox alapú, hatalmas, szabadon bejárható világgal rendelkező RPG. Mindig is ilyet akartunk csinálni, és a The Witcher 1-gyel valami hasonlót próbáltunk meg, csak érthető okból ott még nem állt készen a technológia arra, hogy pontosan azt vigyük a képernyőre, amit megálmodtunk a fejünkben. Azonban az első és a második rész készítése során szerzett tapasztalatokat kiértékelve, összegyúrva, na meg a technikai fejlődést látva végre elérkezettnek láttuk az időt, hogy pontosan olyan Witcher-játékba vágjunk bele, amilyet mindig is szerettünk volna.

Mi volt a legnagyobb akadály ebben?

Talán az, hogy megtaláljuk a helyes egyensúlyt. A Witcher-játékok mindig is a történetről szóltak, Geralt hatalmas, országokon átívelő kalandjáról. Egy sandbox alapú játéknál ez azonban nem elég, hiszen ha van egy hatalmas világunk, azt azért meg kell tölteni élettel, gondoskodni kell arról, hogy a játékosnak mindig legyen elfoglaltsága, sohase unatkozzon, és ne érezze teljesen feleslegesnek a masszív játékteret, valami olyasminek, ami csak azért van, hogy elnyújtsa a játékidőt. A sztori és a nyitott világ kombinálása egyáltalán nem könnyű feladat, főleg ekkora lépték mellett. Tudtuk, hogy kemény lesz egy ekkora világot felépíteni, tisztában

voltunk a kihívásokkal. Ha valami nem működött, akkor visszamentünk a tervezőasztalhoz, és addig tökéletesítettük, míg nem klappolt.

Ha már a történet került szóba: minden franchise esetében a második résznél előjön az érthetőség problémája, vagyis az, ha valaki utólag száll be egy sorozatba, nem kapja meg a teljes élményt, és nem feltétlenül tudja értelmezni a látottakat. A harmadik Witchernél mi a helyzet? Az is maradéktalanul élvezni tudja, aki most találkozik először Geralttal?

Már a Witcher 2 is egy kerek, egész kaland volt, aminek az élvezetéhez egyáltalán nem volt szükség a Witcher 1 ismeretéhez, és ez nem változott a harmadik epizód esetében sem, annak ellenére, hogy ez tulajdonképpen egy trilógia lezárása, ahol összeérnek az eddig esetleg külön futó szálak, vagy mostanra tetőznek a korábbi fontosabb események, fordulatok. Ez egy komplett élmény, aminek van eleje és vége. A prológusban igyekszünk mindenkit megismertetni a világgal és annak fontosabb történelmi eseményeivel, de persze nem szájbarágósan, nem nyomunk Geralt kezébe egy enciklopédiát, teli dátumokkal és ilyesmikkel. Persze a legjobban az jár, aki mind a két korábbi résszel játszott, hiszen több rég látott karakter is visszatér, és lezárulnak olyan szálak, amik esetleg már az első Witcher óta a levegőben lógtak. Igazából a Witcher 3 a legjobban érthető, legkomplettebb Witcher-játék.

De ezt hogy tudjátok megoldani egy olyan játék esetében (The Witcher 2), ahol 16-nál is több befejezés volt, ahol a döntések teljesen átformálták a fejezeteket, a lezárást?

Na, igen, ez nem egyszerű dolog. A játék elején, nem árulhatjuk el milyen formában, de lesz egy epizód, ahol el lehet beszélgetni egy szereplővel a múlt eseményeiről, és ezáltal úgy formálható a The Witcher 3 világának történelme, ahogy az a korábbi epizódokban történt a döntéseidnek megfelelően. Konzolon értelemszerűen nem volt megoldható a mentések importálása, de nem szerettük volna, ha kimarad ez a lehetőség, hiszen a Witcher 2 Xbox 360-ra is megjelent.

Sokan pont emiatt féltek a harmadik résztől, vagyis hogy mivel ez már rögtön konzolra is megjelenik, a játék elbutul, túlságosan leegyszerűsödik.

Ahogy mi is, úgy a játékaink is fejlődnek. A Witcher 1 kiadásakor még olyan stúdió voltunk, amely kizárólag PC-s játékot készített, és nem az egyszerűbb fajtát. A folytatás esetében igyekeztünk már egy sokkal szélesebb közönséget megszólítani, hogy könnyebb legyen belerázódni

az eseményekbe, hogy ne jelentsen problémát a játék komplexitása, a szerteágazó elemek kiismerése, megtanulása. Ugyanezt az utat szeretnénk követni az új résznél is. Tulajdonképpen mondhatnánk azt is, hogy „könnyű megtanulni, de nehéz mesteri szinten játszani vele". Akit csak a történet érdekel, követheti csak azt, anélkül, hogy beleásná magát az igazán komplex szerepjáték-elemekbe. De lesz olyan, akit a mellékküldetések éltetnek, vagy az, hogy bejárja a világ minden szegletét. Mindenki megtalálhatja a maga számítását, mindenki úgy játszhat vele, ahogy neki csak tetszik, függetlenül attól, hogy milyen gép előtt ül. Nem butítunk le semmit, nincs ilyen kényszer, minden platformon ugyanazt az élményt kínáljuk.

Van egy hatalmas fejlesztői termetek az emeleten, ahol három különböző kijelzőn fut a játék három külön változata...

Igen, ez az egyik legfőbb elemünk, az, hogy megpróbáljunk minden platformból kihozni mindent, amit csak lehet, hogy minden gép tulajdonosai ugyanabban az élményben részesüljenek. Ez nem volt egyszerű, szó szerint egy csomó ideig vadásztunk a kijelzőkre: pontosan ugyanolyan típusúak, pontosan ugyanabból a szériából, pontosan ugyanabból a gyárból, azért, hogy ne legyen torz a látott eredmény, és tényleg csak arra koncentrálhassunk, ami a fontos: a lehető legjobb minőségre. A PC-s változat értelemszerűen skálázható, úgyhogy ha most épp nincs meg a megfelelő hardvered a legmagasabb beállításokhoz, pár év múlva, egy gépfejlesztést követően már mindent az egekbe tolhatsz, és kiélvezheted az olyan extra dolgokat, mint az Nvidia-féle szőrtechnológia. De ez is egy olyan dolog, amit csak a közönségünk töredéke fog látni, éppen ezért nem is nagyon veszít senki azzal, ha esetleg kimarad ebből a kis apróságból, a szinte teljesen elhanyagolható látványelemből.

Az biztos, hogy valami egészen döbbenetesen néz ki a játék, főleg maga a világ. Hogyan építettétek fel, mi volt a folyamat, mi jött előbb: maga a terep, vagy a küldetések?

Igazából nem lépcsőzetes ez a folyamat, hanem párhuzamos. A csapatban mindenkinek lehet ötlete egy küldetéshez, egy helyszínhez, amit megoszt a megfelelő emberrel vagy teammel, és ha tetszik valakinek a dolog, akkor igyekszünk belerakni a játékba. De persze ez fordítva is működik, nem egyszer fordult már elő, hogy a küldetéskészítő csapatból valaki meglátott egy romot, egy épületet, egy mezőt, vagy valami hasonlót a grafikusoknál, és hirtelen rájött, hogy ebből valami nagyon érdekeset és izgalmasat ki lehet hozni. Ilyen például az első helyszínen az egyik mellékküldetés, ami egy szimpla gyilkosságnak tűnik első látásra, aztán kiderül, hogy valójában egy sokkal komplexebb történetről van szó, egy nyugtalan lélekkel és egy szörnyű múltbéli tragédiával a főszerepben.

Az ilyen és ehhez hasonló küldetések megoldásával lehet befolyásolni a világot? A szerepjátékok egyik nagy problémája ugye az, hogy a játékos kvázi csak külső szemlélő, de a cselekedeteinek nincs következménye...

Mindenképp, hiszen már az előző Witcherekben is rengeteg olyan döntéshelyzet volt, mely esetenként nemcsak egy fejezetet rajzolt át, de például a Witcher 2 esetében még a játék végét is (16 különböző módon). Az első, bevezető helyszínre többször is érdemes lesz visszatérni, és nem csak azért, mert a történet vagy valamelyik karakter arra terel, hanem mert ahogy telik az idő, úgy változnak az ottani események, úgy módosul az ott lakók élete.

TOTAL WAR
ATTILA
A VILÁGOD ÉGNI FOG
2015. FEBRUÁR 17.
WWW.TOTALWAR.COM
/TOTALWAR
@TOTALWAR
16
www.pegi.info
PC
Mac
CENEGA
TOTAL WAR
CREATIVE ASSEMBLY
SEGA
www.sega.com
©SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War, Total War: Attila and the Total War logo are either registered trade marks or trade marks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved.

TESZTEK

A téli aszálynak még nincs vége, de már látjuk a fényt az alagút végén

A januári kínálatból februári tesztrovatot összehozni legalább annyi szerencsét igényel, mint egy nyár közepén kiadott számnál ugyanezt megcsinálni: a nagy kiadók közül szinte senki se meri bevállalni, hogy ellő valami hatalmasat az év legelején, főleg, mert az elmúlt évek tapasztalatai azt mutatták, hogy ez nem nagyon éri meg. Szerencsére van a világon annyi független fejlesztő, hogy ilyenkor ne az jelentse a legnagyobb szórakozást, ha a tapétát kaparjuk a falról, és persze egy nyomtatott magazinnak mindig vannak elmaradásai és tartozásai. Éppen ezért úgy döntöttünk, hogy a hónapban végre ránézünk a DLC-kre: saját pénzen leteszteltük az összes Alien Isolation bővítményt, megnéztük, mivel kér bocsánatot az Assassin's Creed: Unity vásárlóitól a Ubisoft, és maradandó sérüléseket szereztünk a Far Cry 4 kiegészítőjében. Szerencsére újdonság is jutott, nem is akármilyen, egy döbbenetesen színvonalas, a semmiből érkezett RTS (Grey Goo), a Grim Fandango Remastered, a Blackguards 2, a Life is Strange, a Dying Light és a Saints Row: Gat Out of Hell képében.

A HÓNAP JÁTÉKA

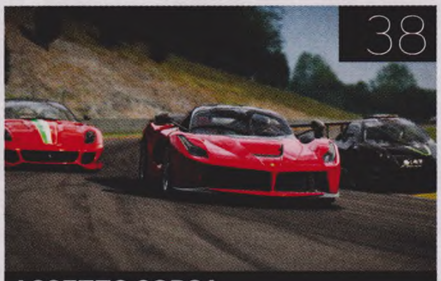
GRIM FANDANGO REMASTERED

58. OLDAL

32

DYING LIGHT

38



ASSETTO CORSA

52

SAINTS ROW IV: GAT OUT OF HELL

36 INDIE KEDVENC

NEO SCAVENGER

54 MEGLEPETÉS

GREY GOO

41 CSALÓDÁS

FAR CRY 4: ESCAPE FDP

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

[ÍRTA CHRIS] **Talán még sosem volt olyan fantasztikus érzés puha zombifejeket szétzúzni, mint most, ugyanis végre megérkezett a Techland akciójátéka, amin már könnyen felismerhetők a stúdió kézjegyei. De hogy nem fog ennek mindenki örülni, az biztos.**

A Dead Island sikere kétségtelenné tette, hogy előbb-utóbb elkészül majd a játék folytatása is. Ebben biztosak voltak a rajongók, a program kiadója, na és persze a fejlesztőstúdió is, csak épp arra nem számítottak sokan, hogy a Techland időközben összerúgja a port a publikálásért felelős Deep Silverrel, szedi a sátorfáját, és odébbáll. Így született meg aztán a Dying Light, a stúdió újabb zombis, nyitott világú akciójátéka, amely lényegében a Dead Island szellemi örököse, mindössze azzal a különbséggel, hogy itt végre betömködhették a készítők a szigetes játék helyenként lyukacsos sztoriját, és tanulva a hibákból, tökéletesítették álomprojektjüket. Hogy ez mennyire sikerült nekik? Nos, az eredmény egészen szuper lett. Nagy kár, hogy csak kevesen fogják teljes pompájában élvezni mivel jelenleg nincs az a számítógép, amin rendesen futna…

Meglehetősen zűrösen alakult a Dying Light startja, pedig az év elei aszály nagy reménységének indult.

ÉJJEL-NAPPAL HARRAN

Bár a Dying Light nem folytatás, hanem egy önálló alkotás, nem lehet szó nélkül elmenni azon hasonlóságok mellett, melyeket még egy kezdő játékos is azonnal észrevesz, ha a készítők előző és legfrissebb munkáját egymás mellé teszi. Mindkét program nyitott világú, zombiapokalipszist dolgoz fel, és belső nézetet használ. A harc majdhogynem ugyanolyan, a szerepjátékos elemek mindkét oldalon megtalálhatók, agyvelőtől csöpögő utazásunkat pedig rengeteg mellékküldetés teszi még érdekesebbé. De ne rohanjunk ennyire előre, lássuk, hol járunk ezúttal!

A szólista játékmód főszereplője Kyle Crane, aki egy titkos megbízatás folytán kerül Harran városába azzal a feladattal, hogy találja meg Kadir „Rais" Sulaimant Törökországban, aki olyan adatok birtokába jutott, amelyek örökre tönkretehetik Crane

ADATOK

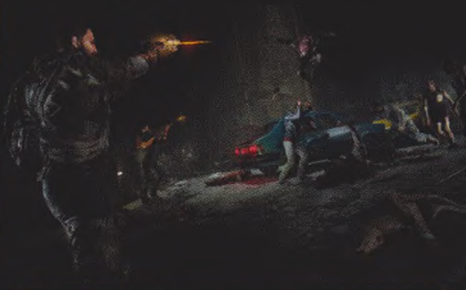
KIADÓ
Warner Bros. IE
FEJLESZTŐ
Techland
MŰFAJ
akció-RPG
MULTI
van

STÍLUSMINTA

Borderlands 2
2012 (2K GAMES)

Dead Island: Riptide
2013 (DEEP SILVER)

A drabális zombik leölése több percig is eltart, és általában minimum egy fegyver is rá szokott menni a műveletre



megbízóit. A gond csak az, hogy a város már hemzseg az élőhalottaktól, gyakorlatilag nincs közigazgatás, rendőrség, a kórházak pedig zárva vannak. Ebbe a hatalmas káoszba dobnak le minket ejtőernyővel, egyetlen fegyverünket pedig a hatodik másodpercben el is veszítjük. Persze a kezdeti nehézségeken hamar felülkerekedünk, Crane pedig ráébred, hogy nem igazán lesz sétagalopp a megbízatása, főleg, hogy a lelkiismerete is vadul dörömbölni kezd a mellkasában. A történet kétségtelenül a Dying Light egyik legnagyobb erőssége lett, hisz sikerült viszonylag kevés klisével, egy csipetnyi humorral és rengeteg drámával megtölteni, így tökéletes egyveleget alkotva ragaszt minket a monitor elé. És ahogyan azt már sejteni lehetett, tartalomból sincs hiány: a sztorin ugyan végig lehet rohanni 12-13 óra alatt, de minden extrát megkeresve, minden küldetést megoldva simán el lehet érni a 30-40 órát is.

Ezek mellett véletlenszerű események is színesítik az amúgy sem unalmas életünket Harran városában: helyenként bajbajutott emberek segítségére siethetünk, akiket fosztogatók vagy zombik próbálnak meg eltenni láb alól. Külön érdekesség a játékban megjelenő ellátmányok rendszere, melyeket a megbízóink repülőgépekről dobnak le, véletlenszerű helyekre. Ezeket felkutatva általában tapasztalati pontot érő ellátmánycsomagokat és egyéb nyalánkságokat vehetünk magunkhoz, de igyekeznünk kell, mielőtt mások kaparintják meg a csomagokat. Érdemes tehát minden feladatunkat másodlagossá tenni, és mihamarabb elindulni a ledobott pakkok után, mely kirándulás persze hihetetlen jóleső adrenalinlöketet pumpál az ereinkbe.

Hasonlóan izgalmas a játék egy másik aspektusa, a dinamikus napszakváltozás, illetve ami azzal jár. Nappal a Dying Light egy hagyományos, zombis program képét mutatja, ahol a puhafejűeket örömmel és könnyűszerrel tesszük el láb alól, este viszont fordul a kocka: a zombik hihetetlenül erős és fürge ragadozóvá válnak, akikkel már jobb nem ujjat húzni. Ha ránk esteledik, a legjobb, ha keresünk egy menedékházat valahol, ahol meghúzzuk magunkat éjszakára – ez általában egy magas kerítéssel vagy áthatolhatatlan akadályokkal körbevett terület lesz. Az ilyen menedékeket is nekünk kell megtisztítani és felszabadítani, valamint hatalmas rádiótornyokra is kénytelenek leszünk néhanapján felkapaszkodni, amelyek hasonlóan működnek, mint a Far Cryban vagy az Assassin's Creedekben. Tériszonnyal rendelkezők számára ez a dolog kifejezetten félelmetesre, életszerűre

LEGYÉL ZOMBI

A cikkben nem tértünk ki rá külön, de természetesen a Dying Light többszereplős módot is tartalmaz, méghozzá kétfélét is. Az egyik a már kézenfekvő kooperatív mód, melyben ezúttal is négyen játszhatjuk együtt a kampány küldetéseit, folytatva valakinek a sztoriját. A másik a Be the Zombie mód, amiben mi magunk lehetünk a zombik, és megtámadhatjuk mások játékait, már amennyiben ők erre lehetőséget adnak számunkra (sajnos nem sok ilyen van). Itt egy szupererős lényt alakítunk, aki csápjai segítségével mozog a pályán, és az éjszaka leple alatt igyekszik lecsapni áldozataira, az emberekre. Ők válaszul UV-lámpával köszönthetnek minket, céljuk pedig az, hogy elintézzék kaptárjainkat. Ez a játékmód igazából remek lenne, de egyetlen embernek semmi esélye sincs a zombi ellen, ezért inkább csak kooperatív partikat érdemes megtámadni, ahol már akad a zombi számára valami kihívás is.

A Dying Light megjelenése hihetetlenül kaotikusra sikeredett: másfél héttel a kiadás után kiderült, hogy az Egyesült Államokat leszámítva a dobozos változat boltokba kerülése egy hónapot csúszik. Az okot mind a mai napig nem tudjuk, de nagyon úgy tűnik, hogy egyáltalán nem harmonikus a Techland és a WBIE kapcsolata. Reméljük, nem fognak végleg szakítani...

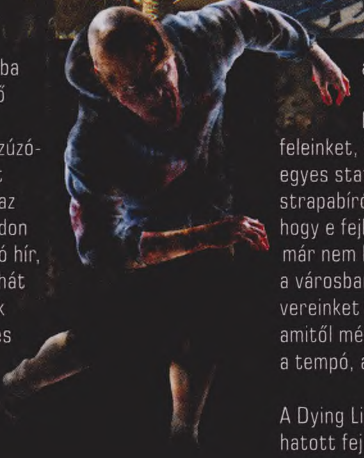
A Dead Islandhez hasonlóan természetesen a Dying Light is sokkal élvezetesebb két-három ismerőssel az oldalunkon

sikeredett, olyannyira, hogy nekem még a térdem is remegett egy-egy magasabb létesítmény megmászása közben.

NEM SZÉGYEN A FUTÁS, DE XP-T ÉR

Hasonlóan stabil és jól sikerült eleme a Dying Lightnak a parkour-mozgás és a harcrendszer, melyekből előbbit valószínűleg a Mirror's Edge-ből, utóbbit pedig a Dead Islandből kölcsönözték. A kettő kombinációjával eszméletlen látványos és dinamikus akciójáték képe tárul elénk: folyamatosan mozgásban lehetünk, látványos harcokat vívhatunk, és pikk-pakk átérhetünk a város egyik pontjából a másikba. A Techland-féle parkour remekül működik: amennyiben ránézünk egy tető szélére vagy egy ablakrácsra, úgy azon ugrás után hősünk automatikusan megkapaszkodik. Futkoshatunk tetőkön, betonkerítések tetején, szerelőállványokon és mindenen, ami elérhető magasságban van a számunkra. Később persze a fejlődési rendszernek hála mozgásrepertoárunkat is bővíthetjük különleges mozdulatokkal, mint például a futás utáni földön csúszás vagy a zombik fején átugrás, illetve kevésbe merülünk ki az akadályokon történő átlendülések során.

E mellé tökéletesen illeszkedik a játékba a Dead Islandből már ismerősnek tűnő harcrendszer, amelyben a főszerep természetesen ezúttal is a különféle zúzó- és vágófegyvereké. Ezekből több mint százféle található a játékban, kezdve az egyszerű ácskalapácstól a hentesbárdon át egészen a kétkezes vascsövekig. Jó hír, hogy megmaradt a gyűjtögetés is, tehát különféle, elsőre talán értelmetlennek tűnő vackok felszedegetésével értékes fejlesztéseket is eszközölhetünk a különböző ritkaságú fegyvereinken, amelyekhez ugyanúgy tervrajzokat kell felhajtanunk, mint a Techland előző játékában. A kezes jószágokkal így felgyújthatjuk vagy agyonrázhatjuk ellenfeleinket, illetve javíthatunk a szerszámok egyes statisztikáin is (gyorsaság, sebzés, strapabíróság). Nagy különbség viszont, hogy e fejlesztések elvégzéséhez ezúttal már nem kell munkapadokat keresgélnünk a városban, sőt, még a leamortizált fegyvereinket is azonnal meg tudjuk javítani, amitől még pergősebb és izgalmasabb lett a tempó, amit a játék diktál.



A Dying Light természetesen nem maradhatott fejlődési rendszer nélkül, amiről ugyancsak elismerően kell szólnunk. A skill-rendszer három fára lett bontva, mindegyikre külön gyűlik a tapasztalati pont. Az első ezek közül a Survivor ág, amire akkor kapjuk a pontokat, ha küldetéseket teljesítünk, segítünk a helyi lakosoknak, vagy leszállítjuk a bázisainkra a légi utánpótláskor érkező csomagokat. A másik Agility néven fut, ide kerül minden, a parkour-mozgással kapcsolatos képesség. Ezt úgy fejleszthetjük, ha sokat futunk, mászunk és ugrálunk, tehát gyakorlatilag nem sok közvetlen

GYŰJTÖGETNI VALÓK

Mint minden sandbox alapú játék helyszíne, természetesen Harran városa is telis-tele van gyűjtögethető cuccokkal, melyek megszerzése achievement-vadászok számára jelenthet kihívást. Lássuk ezeket!

Zombiszobrok

Nem kevesebb mint 100 csillogó zombiszobor található a Harran városában, melyekre sokszor kézenfekvő, de többnyire az eldugottabb helyeken bukkanhatunk.

Zászlók

Ezek a Dying Light-os zászlók rettentő ritkák és elképesztően nehéz őket megszerezni, ugyanis mindegyiket szinte elérhetetlen helyre pakolták a készítők.

Hangüzenetek

Ne csak a szemed, hanem a füled is tarts nyitva, ha érdekes információkat akarsz szerezni Harran városáról. Számtalan hangüzenetet találhatsz telefonokon!

Jegyzetek

A falakra szögelt, az asztalokon hagyott jegyzetek, naplóbejegyzések segítenek a Dying Light világának és főbb karaktereinek megismerésében, a háttértörténet felgöngyölítésében.

Marvin Zucker naplója

Marvin egy fiatal novellaíró, aki valahogy a karanténon belül ragadt. Gyűjtsd össze a kézikönyveit, hogy megtudd, milyen taktikákat fedezett fel a zombik ellen!

ZOMBIAPP

A Techland készített egy mobilalkalmazását, ami a játékot igyekszik kiegészíteni vagy megkönnyíteni. Az appot szinte bármilyen eszközre letölthetjük, ha pedig szinkronizáljuk a fiókunkkal, akkor különféle segélycsomagokat juttathatunk el vele a Dying Lightos karakterünk számára. Elég egyszerű programról van szó, amiben felderítőket küldhetünk ki mindenféle helyekre, akik aztán véletlenszerű cuccokat hozhatnak vissza nekünk: növényeket, gyógyszert, kraftoláshoz való komponenseket, magasabb szinten pedig akár fegyvereket is. Ezeket aztán egy ládába rakva elküldhetjük magunknak, és átvehetjük azokat az ellátmányfelelős tiszteknél.

ráhatásunk van. A harmadik ág a Power, itt a harcrendszerhez szükséges képességeink bontakoznak ki szép lassan, annak függvényében, hogy mennyit és hogyan harcolunk. Mindegyik képességfának tehát saját skilljei vannak, melyek egyre kényelmesebbé teszik az életünket a játékban, legyen szó akár a mozgásról vagy a harcról. Egészen remek dolog ez, csak épp arra kell figyelni, nehogy meghaljunk, mert akkor büntetésképp jó adag Survivor skillpontot von le tőlünk a játék.

HALDOKLÓ PROCESSZOROM MENTSD MEG URAM, KÉRLEK!

Mindezek után talán nem érti az olvasó, hogy miért végezte nálunk ilyen alacsony értékeléssel a Techland csodája. A válasz természetesen ezúttal is a technikai oldalon keresendő... A játék alatt a Chrome Engine hatodik generációja fut, ami kétségtelenül eszméletlen látványra képes: a látótávolság brutális, a különleges effektek szemet gyönyörködtetően életszerűvé teszik a képet, a karaktermodellek és a mozgás pedig fantasztikusan jól sikerültek. Az összhatást nagyjából egy szinten lehet említeni olyan alkotásokkal, mint a Battlefield 4 vagy a Dragon Age: Inquisition.

Kategóriákkal színvonalasabb és szebb, mint az eddigi két Dead Island-játék: a Techland fejlődőképes csapat!

Mindezt azonban olyan áron kapjuk meg, amire minden épeszű ember azonnal felkapja a fejét. A Dying Light gépigénye brutálisra sikeredett: Intel Core i5-4670K az ajánlott processzor hozzá, amihez 8 GB memória és valamilyen combosabb videokártya sem árt. Ez még nem is tűnik olyan vészesnek, ám hiába toljuk alá a vasat, a játék úgy falja fel azt, mintha nem 300.000 forintos gépről lenne szó. A képkocka-frissítés folyamatosan 15 és 60 között rángatózik, ami egy olyan dinamikus harcrendszer mellett, amit a játék kínál, kifejezetten élvezhetetlenné teszi a programot. Arról nem beszélve, hogy amennyiben az ember egy kicsit régebbi AMD-s rendszeren próbálkozik meg az elindítással, már nem ritka, hogy legfeljebb csak 10-15 fps-t kap a pénzéért, ami ugyan az első heti patch után sokat javult, de még így sincs az elfogadható szinten. Egyes napszakokban, akciódúsabb szituációkban érezhető, hogy a készítőknek halványlila gőzük sem volt arról, hogyan kellene optimalizálni a játékot azért, hogy ne tűnjön diavetítésnek az egész. A processzorunk eközben pedig 70 fokon könyörög a vízhűtésért... Külön érdekesség egyébként, hogy hiába vesszük le minimumra a részletességet, kapcsoljuk ki az egyébként Nvidia-specifikus extrákat a menüben, vagy állítjuk alacsonyabbra a felbontást, az fps ekkor sem javul egy fikarcnyit sem. Csak remélni tudjuk, hogy a helyzetet újabb javításokkal orvosolni fogják, mert jelenlegi állapotában ez elfogadhatatlan, főleg tizensokezer forint kifizetése után, úgy, hogy még demó sincs a játékból, így a potenciális érdeklődő oly módon kénytelen fejest ugrani a vásárlásba, hogy nem lehet biztos benne, futni fog-e rendesen a gépén.

Egyébként minden más tekintetben egy szuper kis programról van szó, ami méltó szellemi folytatása lehetne a Dead Islandnek, és akár utat mutathatna a jövő zombis játékainak is. A harcrendszer pazar, a parkour-mozgás kiválóan működik, a fejlődési szisztéma remek, a napszakváltozásnak köszönhető éjszakai mód pedig maga a dúsított adrenalin. Nagy kár, hogy mindezt csak kevesen láthatják, olyan brutális gépigényt állítottak a rajongók elé a lengyelek; még két hónap optimalizálás simán ráfért volna a Dying Lightra. Nagy kár érte, mert ez így egy alapvetően remek játék élvezhetetlen: az biztos, hogy pár hónap múlva visszatérünk rá, és megnézzük, a Techland orvosolta-e a helyzetet.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel® Core i5-2500 3.3 GHz / AMD FX-8320 3.5 GHz, 4 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 560 / AMD Radeon HD 6870 1 GB, 40 GB HDD, 64 bites Windows 7/8

Remek kis játék, amiben a sztori, a harcrendszer, a parkour-mozgás, a fejlődési fák kiváló egyveleget alkotnak. Gépigénye azonban túlzó, és nincs megfelelően optimalizálva.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Ez a játék nagyszerű folytatása a Dead Islandnek, hiszen minden téren javult, tökéletesítve annak amúgy is remek elemeit.

KONTRA

Optimalizálatlan, helyenként élvezhetetlen sebességet produkál, pedig egy ilyen játéknál fontos a stabilitás és a gyors képfrissítés.

75%

NEO SCAVENGER

[ÍRTA KREDENC] EGYETÉRTESZ AZZAL, HOGY EGY TÚLÉLŐJÁTÉKNAK A TÚLÉLÉSRŐL, ÉLETRŐL ÉS HALÁLRÓL KELL SZÓLNIA, ÉS AZ SE BAJ, HA MELLÉ HARDCORE JÁTÉKMENET, FUNKCIONÁLIS GRAFIKA ÉS NEHÉZKESEN KEZELHETŐ INTERFÉSZ TÁRSUL? NOS, HA IGEN, AKKOR MEGTALÁLTAD A SZÁMODRA IDEÁLIS JÁTÉKOT.

Ha azonban nem, akkor jobb, ha mindent hátrahagyva menekülsz, és vissza sem nézel. Mert a Blue Bottle Games játéka bizony tényleg a műfaj eszenciája, annak minden örömével és keservével együtt. A NEO Scavenger tulajdonképpen az a játék, amelyet Dean Hall készített volna, ha egy gonosz tudós begyömöszöli egy időgépbe, és visszarepíti a késő nyolcvanas évekbe, hogy 16 bites gépekre alkossa meg a Day Z-t.

A 16 bites játékokra emlékeztető stílus nagyon jól áll a játéknak, és nem gátolja a beleélést, sőt!

FEJJEL ELŐRE

Oké, a NEO legalább bír egy (igen jó!) sztorival – ám kitartás és nem kevés szerencse kell ahhoz, hogy eljuss a végkifejletig, hiszen elég nehéz úgy a dolog, hogy félóránként-óránként meghal az aktuális hősöd, és elölről kell kezdened a szálak felgöngyölítését. Persze úgy is játszhatsz, hogy nem érdekel a történet, főleg, hogy mindezt a boldogult szöveges kalandjátékok stílusában tálalja a program (mondom, időutazás ez a javából), bár azért az előbb-utóbb kissé unalmas lesz, ráadásul rengeteg mellékszál, váratlan és véletlen találkozás tarkítja kalandjaidat, amelyek mind számtalan döntéshelyzet elé állítanak, így óhatatlanul is részese leszel a történetnek.

A játék amúgy azzal indít, hogy névtelen embered magához tér egy hibernáló tartály előtt, majd egy negyedik típusú találkozás után (nem, nem ufó, „csak" egy kutyaember) egy szál pendelyben nekivág a posztapokaliptikus senkiföldjének, mint Milla Jovovich a Kaptár végén. Ismerős szitu, bár szerencsére azért a fent citált remek sztori tényleg tartogat pár csavart annak, aki kellő türelemmel viseltetik a játék iránt. Mert hát türelemre szükség van, főleg, hogy a NEO az ég egy adta világon semmit nem rág a játékos szájába. Az elején ugyan felbukkan egy-két tájékoztató üzenet, de amúgy mindenre magadnak kell rájönnöd – leginkább számtalan halál árán –, és ez bizony meglehetősen hosszú betanulási fázist jelent.

ADATOK

KIADÓ
Blue Bottle Games

FEJLESZTŐ
Blue Bottle Games

MŰFAJ
szerepjáték

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Fallout 2
1998 (INTERPLAY)

Wasteland 2
2014 (INXILE)

Maga a karaktergenerálás is sajátos: sem kinézetet, sem nemet vagy nevet nem választhatsz (azt majd fejben „lejátszod", az említett szöveges megoldások miatt amúgy is erősen a képzeletedre és fantáziádra van bízva minden), pusztán előnyös és hátrányos tulajdonságokat. Az első ránézésre ijesztően puritán, egy korai hozzáférésű játék első prototípusát idéző interfész (amely épp annyira nehézkesen kezelhető, amennyire egyszerű) közepén pár tulajdonságcímke látható (közelharc, botanika, zárnyitás és így tovább), melyek több-kevesebb pontot érnek. Ezekből kell átpakolni maximum 15 pontnyi „perket" jobb oldalra, így határozva meg, hogy embered milyen képességekkel vág neki az élethalál harcnak – és jó, ha tudod, hogy ez bizony valóban befolyásolja az előtted álló kalandokat, szóval egyrészt érdemes megfontolni a dolgokat, másrészt a számtalan kombináció alaposan kitolja a játék élettartamát. Jelzem, negatív tulajdonságokat is lehet választani, amelyek kicsit megnövelik a 15-ös ponthatárt, csak épp még jobban megszívja majd a pusztában szerencsétlen embered. (Külön móka, ha a Random gombra böksz és a gép által dobott tulajdonságokkal próbálod meg a túlélést – kellő rutinnal érdemes belekóstolni!)

ÉLVE VAGY HALVA

Szóval miután kiugrottál a labor törött ablakán, ott állsz mezítláb, egy kórházi köpenyben – valahol. A NEO egy táblás játékra hajaz: a játéktér hatszögekre van felosztva, a „bábuddal" pedig adott számú lépést tehetsz meg, vagy végrehajthatsz pár akciót, aztán véget ér a köröd, és a többiek is lépnek – mert persze nem egyedül bolyongsz odakint, más humanoidok, vadállatok és mindenféle egyéb dögök lesnek lootra és prédára. Már az első pár lépés után kiderül, hogy a készítők valóban komolyan vették a túlélést, elképesztő mélységig lenyúlva, így, akárcsak az emlegetett DayZ-ben, mindennek ára és következménye van. Tengernyi mutatót kell figyelni: éhség, szomjúság, fáradtság, komfortérzet, testi állapot, és ha nem időben, vagy nem megfelelően reagálsz ezekre, hamar jön a végleges és visszavonhatatlan halál. A túlélés hamar rutinná válik majd: átkutatod a romokat használható cuccokért, erdőt-mezőt vízért és bogyókért, aztán keresel egy nyugis helyet, ahol fegyvert és hasznos eszközöket gyárthatsz magadnak, tüzet csiholhatsz, felforralhatod

RETTENETESEN NEHÉZ TUD LENNI, DE A SIKERÉLMÉNYEK MINDEN KEMÉNY MOMENTUMÉRT KÁRPÓTOLNAK.

TIPPEK, TRÜKKÖK

KARAKTERÉPÍTÉS

A jobb túléléshez válaszd a Botany és Trapping párost (lásd a többi tippet), mellé Lockpicking (több loot) és Melee (esetleg e helyett a Ranged, de csak a rutinosaknak). Még egy picit tudsz „csalni": a piros hátrányok közül bökj a Myopia (ez Detroitban gyógyítható) és a Metabolism duóra, így felveheted az Athletic perket, ami plusz esélyeket ad (rutinosoknak: Mechanic vagy Hacking/ Electrician).

ELSŐ LÉPÉSEK

A Melee-vel induláskor lenyomhatod a kutyaembert. Odakint kattints a kraftingra, húzd be a tárgyablakba a dögöt, egy üvegszilánkot és a Trapping skillt, az eredmény egy remek bunda, amely simán megvéd a kihűléstől. Ezután (folyamatos lootolás mellett) érdemes megkeresni az ATN közösséget: kb. 30 hex észak, 12 kelet, keresd a sűrű erdőt! Utána már mehetsz délkeletre, Detroitba – a többit lásd a wikin...

A TÚLÉLÉS ALAPJAI

A tűzrakás a Trapping birtokában könnyű: menj egy erdőbe, „kraftold meg", aztán egy nyaláb közepes és apró fa mellé húzd be ezt a képességet, és máris van egy kis lángod, amire újabb fát dobva fellobog a tábortűz. Az alvás pedig nyugisabb lesz, ha készítesz egy egyszerű sátrat: tarp, közepes ág és madzag, ezt tedd ki a táborhelyre, reggel pedig szedd darabokra. Egy hálózsákkal kész mennyország.

FEGYVER A VADONBÓL

Melee karakterként a legjobb fegyver a Broad Spear, amit elkészíteni is egyszerű: nagy ág (az erdőből), üvegszilánk (minél jobb minőségű!), madzag/rongy/ zacskó, faragóeszköz (szilánk, multitool stb.), és a Melee skill. Íjat ugyanígy készíthetsz a Ranged skillel, ám a játék elején a tuti választás a parittya: zsinór, rongy és egy marék kavics – a középor („dupla" támadás) ellen nehéz védekezni.

LOOT IXI

Házak lootolásakor vedd figyelembe a Safety mutatót! 50% alatt nagyon kockázatos a dolog, mert könnyen érhet baleset a kutatás közben (rád omlik a mennyezet, beszakad a padló). Fényforrással (öngyújtó, lámpa stb.), illetve skillekkel (Trapping) növelheted a biztonságot, a zsákmány esélyét pedig feszítővassal és álkulccsal. Utóbbi receptje is egyszerű: 8 Small Mech. Parts, plusz a Lockpiking skill.

TERMÉSZETES KAJA

A Botany skill birtokában könnyebb a túlélés: egy erdő vagy mező hexen a Scavenge ablakába dobd be ezt a képességet, és jóval több gombához és bogyóhoz jutsz (ezt növelheted némi fénnyel!), sőt azonosíthatod is a kaját: az „edible" ehető, a „poisonous" mérgező, kerüld! Plusz tipp: a Trapping skill, bot és madzag kombóval csapdát készíthetsz, amit ha bedobva mókust is foghatsz, a húsa igen tápláló!

ELSŐSEGÉLY

A nyílt sebeket alkohollal vagy sterilizált vízzel (tűz, edény, víz – inni is csak ilyet igyál, ha sokáig akarsz élni!) mosd ki, és steril ruhával (clean rags: tűz, edény, víz, dirty rags) kösd be, a „crippled" végtagot tedd sínbe (közepes bot és madzag / ruha / zacskó). A fakéregtea (Tannin Tea) erősíti az immunrendszert és segít leküzdeni a fertőzést. A recept: tűz, edény, víz, a legkisebb „csomag" fa és Botany skill.

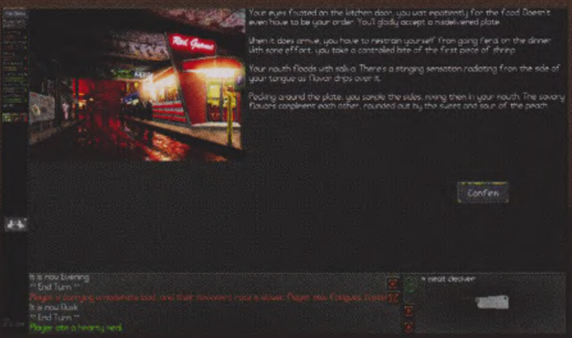
A műfaj sajátossága, vagyis a tárgylistában töltött tetemes idő természetesen a Neo Scavengerben is él.

a vizet, kifőzheted a rongyokat, hogy tiszta kötszerhez juss, mert sebekkel el leszel látva. A harc ugyanis, legyél bármennyire is óvatos, elkerülhetetlen.

A NEO Scavenger összecsapásai úgyszintén körökre osztottak: kiválasztasz egy akciót a számos rendelkezésre álló közül, a játék ezt elsüti, kiértékeli (persze leginkább kockadobásos módszerrel), majd átadja a lehetőséget a szemben álló félnek, és így tovább. Szerencsére a paletta változatos: védekezhetsz, letámadhatsz, ráugorhatsz ellenfeledre, ha a földön vagy, leránthatod, belerúghatsz, kihasználhatod a környezetedet, megpróbálhatsz elmenekülni, felajánlhatsz tűzszünetet, és így tovább. Ha győztesen kerültél ki a harcból, nemcsak a másik félnél lévő tárgyakat vághatod zsebre, de fel is falhatod őt, hogy éhségedet csillapítsd – tök mindegy, hogy a legyűrt ellen őz volt, kóbor kutya, vagy egy másik túlélő... Igen, a senkiföldje szabályai kemények és könyörtelenek, akárcsak maga a játék.

BELÉPÉS CSAK ACÉLIDEGEKKEL

Bármennyire is élvezetes azonban a NEO, nem mehetünk el a hibái mellett sem. Az például nehéz kérdés, hogy mennyire kell felrónunk számára a túlságosan hardcore játékmenetet – mert a harmincadik nekifutásra már a legkitartóbb túlélőjelöltben is felötlik, hogy azért lehetne kicsit megengedőbb a szimuláció, lehetne kicsit „butább" a véletlenszám-generátor (angol rövidítéssel az RNG, „akit" sokszor fogsz felemlegetni), mert sok esetben tényleg a vak szerencsén múlik embered élete és halála. Aztán persze belerázódsz a dologba – de a sok nekifutás és próbálkozás miatt átesel a paci túlfelére, és rájössz, hogy az egyes, fent említett véletlen találkozások szkripteltek, egyszerűen be kell magolni, hogy mikor mit kell lépni ezeknél, hogy a számodra megfelelő végkifejlethez



ÉRTÉKELÉS

KREDENC

GÉPIGÉNY

2,33 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 75 MB HDD

DayZ 16 biten, esszenciális, hardcore roguelike túlélőszerepjáték kitartó, türelmes ínyenceknek.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **84%**

PRO

Jó sztori, mély és könyörtelen szimuláció, feszes játékmenet.

KONTRA

Az RNG és a nehézkes kezelőfelület miatt sok türelem kell hozzá.

84%

juss. Ha pedig ez megvan, onnantól 3-4 óra, mire eljutsz a játék fináléjáig, amely persze egy kövér cliffhangerrel ér véget, de még ez a legkevésbé váratlan dolog. Ennél jóval egyértelműbb a játék tervezési filozófiájának problémaköre. A NEO az Adobe Flash keretrendszerében készült, és ennek bizony megvannak a maga limitációi. Nem, nem a grafika, az kellően hangulatosra sikerült az egyszerű megjelenés és a statikusság ellenére is, amiben persze nagy szerepe van a tényleg remekül megírt környezetleírásoknak, sztoriszövegeknek, valamint Josh Culler zenéjének. A fő gond a kezelés már többször emlegetett nehézkessége. Bármennyire is intuitív a „húzd és ejtsd" megoldás, egy idő után baromi unalmassá válik, hogy egyetlen ház kipucolásához is rengeteget kell pakolászni és kattintani, a kraftolás pedig idegőrlő, főleg amikor a készletablakba beömlesztett cuccok közül kell megtalálni egy üvegszilánkot. És akkor még nem beszéltem arról, amikor fel akarsz venni egy marék követ, de a kurzorra rátapad egy öles faág, azt visszatéve megint mellékattintasz, kiemelve egy lábost, és így tovább. A játékidő nagy részét sajnos az ehhez hasonló mikromenedzselés és a túlélés rutinműveletei teszik ki, amik rendesen ki tudnak zökkenteni a hangulatból; én néha azért hagytam abba a játékot, mert vagy ideges lettem az említett „tetriszezés" miatt, vagy mert kissé beleuntam a napi taposómalomba – és még ott van a harmadik ok, amikor az RNG csesztett ki velem, és elég frusztráló, amikor egy teljesen felszerelt karakter, több ezer dollárral a zsebében, a végjáték előtt pár lépéssel elpusztul, csak mert így pördült a kocka...

Mindezekkel együtt persze a NEO Scavenger a műfaj kedvelőinek abszolút ajánlott, sőt tulajdonképpen kihagyhatatlan vétel – csak tényleg legyél felkészülve rá, hogy itt nem kizárólag rajtad múlik minden, és hogy a túléléshez valóban kitartás, türelem és a kelleténél jóval több szerencse kell.

ASSETTO CORSA

YOUR RACING SIMULATOR

[ÍRTA CHOCHO] Ereidben tombol a forró adrenalin, szíved vadul kalapál. Markod a kormánykerékre feszül, miközben tested egy másfél tonnás acélszörnyeteg ölelésében száguld a lenyugvó nap felé. Az ösztöneid azt súgják, ideje fékezni, de a lelkedben üvöltő hang ezt nem akarja.

Elnézést kérek a bevezetőben tett képzeletbeli kiruccanás miatt, de arra gondoltam, könnyebb lesz átadnom az Assetto Corsa által keltett érzést, ha hangulatba hozom az olvasót egy virtuális élményhez képest nagyon is valósnak ható emlékem megosztásával. Mert bizony a fenti sorokba foglalt vad szabadságot, ha nem is fizikai valómban, de átéltem – hogy aztán pár perccel később az eredményjelzőre pillantva tudatosuljon bennem, hogy még utolsónak is épp hogy beértem...

CSIKOROG A KERÉK, HULLIK A HAJ

Kezdjük talán a legfontosabbal: az Assetto Corsa című autós játékot nem az egyszeri kocagamernek találták ki. Az olasz Kunos Simulazioni nevű csapat az elmúlt négy évben azon dolgozott, hogy elkészítse a létező legéletszerűbb autószimulátort. Annak ellenére vágtak bele a projektbe, hogy a srácok pontosan tudták: a keményvonalas szimek kora leáldozóban van (hacsak nem traktorok vagy vonatok a főszereplők), és egyre nehezebb AAA-kategóriás remekműveket alkotni, lévén egyik pénzes kiadó sem hajlandó megkockáztatni egy viszonylag szűk rétegnek szóló alkotás piacra bocsátását. Még szerencse, hogy a stúdió – amelynek a főhadiszállása hogy, hogy nem pont egy versenypálya tőszomszédságában van – rátalált a Steam Early Access programjára, aminek hála a fejlesztők már egy évvel az 1.0-s változat megjelenése előtt elérhették a hardcore játékosréteg még annál is keményebb magját, hogy a tavaly karácsonyt megelőző premierre egy, a célközönség igényeit tökéletesen kielégítő Assetto Corsát töltsenek fel a Valve áruházába. Ezek után talán mondanom sem kell, hogy a játék dobozos formában nem kapható, szóval amennyiben valaki szeretné megtudni, hogy milyen világszínvonalú robotpilótákkal szívatni magát a szabadidejében, kénytelen lesz a Steamen megvásárolni a programot.

ADATOK

KIADÓ
Kunos Simulazioni

FEJLESZTŐ
Kunos Simulazioni

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

STÍLUSMINTA

rFactor
2007 (IMAGE SPACE)

GTR Evolution
2008 (ATARI)

És hogy miféle szívatásról beszélek? Nos, a szimulátorok műfaja mindig hírhedt volt arról, hogy nem bánt kesztyűs kézzel a kezdőkkel, az Assetto Corsa viszont még a tapasztalt szobaversenyzőket is komoly kihívás elé fogja állítani. Jómagam csak kevés kőkemény szimmel múlattam az időm (inkább a fél-szimulátorok felé kacsintgattam), és bizony a GTR-es idők sem tegnap voltak, de azért sok száz órányi Forzával és Gran Turismóval a hátam mögött nem gondoltam, hogy valaha beletörik a bicskám egy autós játékba. Pedig ezúttal majdnem beletört, lévén az Assetto Corsa első kampányversenyét is csak több tucat meddő próbálkozást követően tudtam teljesíteni, és nem kertelek, a karriermódot azóta sem fejeztem be. A minimum öt megmérettetésből álló versenysorozatokból felépített, kisautós zötykölődéstől az F1-es szuperautókig vezető karrier az Assetto Corsában persze csak arra jó, hogy a szólista játékmód után ácsingózó rajongók is meg legyenek elégedve. Ez a program ugyanis nem a felesleges sallangokról, hanem a vezetés élményének tökéletes átadásáról szól.

Az Assetto Corsa kőkemény szimulátor, és ez ezúttal nem marketingszöveg, hanem az igazság.

CSAK A SZÍNTISZTA LÓERŐK

E filozófia szellemében épül fel az egész program, így érthető, miért olyan puritán és zavaros a játék menürendszere, illetve hogy miként

történhetett meg 2014-ben az, hogy egy 40 eurós szimulátorba nem került bele semmilyen zene. Az még hagyján, hogy síri csendben kell végigkattintgatnunk a beállításokat, amik az elsőre egyértelműnek tűnő felsorolás ellenére sem mindig érhetők el könnyen, az viszont már mindennek a teteje, hogy a Kunos Simulazioni gúnyt űz a hozzám hasonló naiv autóbolondokból, hisz elhiteti velünk, hogy az Assetto Corsa kontrollerrel is játszható, sőt, még a billentyűzetes vezérlés is támogatott. De ez sajnos nem igaz: tény ugyan, hogy játszhatunk billentyűzettel vagy kontrollerrel, azonban ha nincs valami rendes (tehát mondjuk G25 szintjén mocorgó) kormányunk, keresztet vethetünk az első helyezésre. Jómagam egy Xbox 360-as irányítóval gyötörtem a testem és a lelkem, és bár hosszas gyakorlás után megtanultam az úton tartani az erősebb verdákat anélkül, hogy bemagoltam volna mind a 16 pálya összes kis ficakját, nemhogy nyerni nem voltam képes, de még az élbolyhoz sem zárkóztam fel soha. Ez van, az Assetto Corsát bizony kormányhoz írták, ergo ha nincs efféle perifériád, jobb, ha felkészülsz az idegszálaid

Az autók kidolgozottsága példás, bár a műszerfalnézet azért lehetne kicsit részletgazdagabb...

hosszas rángatózására, melyet még a vezetési segítségek aktiválása sem igazán orvosol.

Természetesen ez nem negatívum, épp csak olyan tény, amire muszáj felhívnunk a játékosok figyelmét, ezzel is rámutatva, mennyire komolyan vették a készítők a szimulációs élményt. Amennyiben viszont sikerül kitanulnunk a fájóan realisztikus vezérlést, olyan versenyzésben lesz részünk, amilyenben nem sokszor lehetett korábban. A derék olaszok két spagettivacsora között a játékban szereplő összes autót kipróbálták, így a 40 digitális seggrakéta (ez a szám folyamatosan bővül, szóval lehet, hogy mire a cikket olvassátok, már több is akad) pontosan úgy viselkedik az aszfalton, ahogy a valóságban is teszi. A felhozatal talán nem olyan bőséges, mint a fent említett két konzolexkluzív autós eposzban, de azért így sem fogunk unatkozni, hisz az Abarth 500 Essesse-től kezdve a Ferrari 458 GT2-n át a Pagani Zonda R-ig bezárólag egy rakás álomautó volánja mögé bepattanhatunk, hogy megcsodálhassuk a perverz részletességgel újraalkotott műszerfalakat, és ámuldozzunk a motor- és kasztnihangok csodálatos operáján. Ráadásul a kocsik minden paraméterét ízlés szerint állíthatjuk át, kezdve a felfüggesztés rugónkénti erőelosztásától a motor egyidejű benzingőz-felvételéig. A fejlesztők persze azt is megoldották, hogy az autóbeállítások külön fájlokba is lementhetők legyenek, és arra buzdítják a játékosokat, hogy megosszák egymással a saját profiljaikat. Sőt, a moddereket is támogatja a Kunos, és már most egy rakás egyedi festés érhető el a nem hivatalos fórumokon. Itt jegyzem meg, hogy az Assetto Corsa egész életképes magyar közösséggel is bír, akik a nem túl fantáziadús asettocorsa.hu webcímen tevékenykednek, és az újság megjelenésekor már egy halom internetes bajnokság megszervezésén vannak túl.

KALANDOS FEJLESZTÉS

Az Assetto Corsa fejlesztése eredetileg 2010-ben kezdődött egy olasz autósklub oktatóprogramjaként, ám a kezdet döcögős volt: a széles körben használt, és az AC alapjait is adó Unity motor egész egyszerűen nem rendelkezett minden olyan funkcióval – például jó modtámogatással vagy rövid töltési idővel –, amely egy ilyen szimulátorhoz szükséges lett volna, így a Kunos nulláról írta újra a motort 2011-ben. Szerencsére ez nem jelentett hátrányt, sőt, ezáltal sikerült mindent pont úgy megalkotni, hogy arra a későbbiek során építeni is lehessen. Az út nem volt rövid, 2013 novemberéig tartott, mire az AC olyan állapotba került, hogy a nagyközönség is megvehette és kipróbálhatta, és egy újabb esztendőnyi finomhangolásra volt szükség, mire sikerült elérni a „végleges", 1.0-s állapotot.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD Athlon X2 2.8 GHz / Intel Core 2 Duo 2.4 GHz, 2 GB RAM, DirectX 10.1 VGA, 15 GB HDD

Az Assetto Corsa remek szimulátor, amit nem a földi halandóknak, hanem a római isteneknek írtak az olasz fejlesztők.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Fantasztikus vezetési modell, kiváló MI, jó grafika, igazi „profi" életérzés.

KONTRA

Sajnos erősen kormányfüggő a játék, és a tálalás is puritánra sikeredett (pl. hol a jó kis olasz techno- vagy trance-zene?)

80%

FULL GRID

És ezzel el is jutottunk az Assetto Corsa legfontosabb játékmódjához, ami nem meglepő módon a multiplayer. A keményvonalas szimulátor-őrültek a legjobban úgyis egymás ellen szeretik tépni a kormányt, az olasz fejlesztők pedig ennek megfelelően a netkód optimalizálására és az online funkciókra helyezték a legnagyobb hangsúlyt – persze csak a fizikai modellezés után. Mivel az Assetto Corsa a Steam rendszerét használja alapként, a többjátékos mód gördülékenységére nem lehet panasz, úgyhogy már csak azt kell megtanulnunk, hogyan tartsuk vissza a könnyeinket, ha zöldfülű újoncként fejest ugrunk az online versenyek profiktól hemzsegő forgatagába.

A technikai oldal boncolgatása nem lehet teljes a saját fejlesztésű grafikus- és fizikai motorok dicsérete nélkül. Mivel az Assetto Corsa szimulátor, ezért a kocsi kasztnijának ringása, vagy az abroncsok térfogatának útviszonyoknak megfelelő változásai mind-mind megfigyelhetők a visszajátszás alatt, nem beszélve a szép grafikáról, ami bár a DX10.1-es API-t veszi alapul, azaz SM 4.0-s VGA nélkül nem is fut a játék (és DX11-ben az igazi), ettől eltekintve remekül skálázható, és egy gyengébb gépen is jó sebességet ad, még közepes beállítások mellett is igényes látvány társaságában. Kiemelendő továbbá a mesterséges intelligencia, mely 80-100 százalékos hatékonyságig állítható, és olyan jól vezet, hogy tényleg segít felkészülni a netes bajnokságokra. Csak az a fránya kormány ne kerülne 30 ezer forintba!

Assassin's Creed Unity – Dead Kings

[ÍRTA BATE] **Az Assassin's Creed Unity megjelenését botrányok kísérték, a játék pedig korántsem lett akkora dobás, mint amekkorának ígérték. A fejesek azóta is próbálják szépíteni a helyzetet, és a mea culpa része a nemrégiben megjelent Dead Kings DLC is.**

A hibákkal, grandiózus javításokkal és küszködő szerverekkel terhelt Unity-premier hatására a Ubisoft igen kínos helyzetben találta magát: kénytelenek voltak nyilvánosan bocsánatot kérni, lefújták a Season Passt, a csomag előrendelőit pedig kártalanítani kellett. A francia székhelyű cég viszont itt nem állt meg, meglépték azt is, hogy az eredetileg fizetősnek tervezett Dead Kings DLC-t ingyen a játékosok rendelkezésére bocsátották.

Elhagyom Párizst

A sztori a Unity története után veszi fel a fonalat, viszont a kiegészítő elindításához nem szükséges, hogy befejezett legyen az eredeti kaland, így akár azok is tehetnek egy próbát a DLC-vel, akik még a The End felirat előtt belefáradtak a játék repetitív és sokszor kifejezetten idegesítő játékmenetébe. Hősünk még mindig Arno, a helyszín viszont nem Párizs, hanem egy teljesen új terület, Franciade (napjainkban Saint-Denis néven ismert), három nagyobb kerülettel (Basilica, Windmill, Cemetery), illetve méretes föld alatti részekkel (Catacombs, Quarry, Royal Crypt), ahol rengeteg időt fogunk eltölteni. Feladatunk, hogy előkerítsünk egy ereklyét, ami elsőre nem hangzik túl izgalmasnak, de ahogy az lenni szokott, küldetésünk egyáltalán nem olyan egyszerű, mint amilyennek elsőre tűnik...

Hozza a kötelezőt

Ami a Dead Kings minőségét illeti, tisztességes iparosmunka, és látszik, hogy a kiadó addig nem engedte ki a kezei közül, amíg szinte tökéletesre nem csiszolták. Az igen méretes új helyszín (ami Párizs nagyjából egynegyedének felel meg) ugyan felépítésében hatalmas meglepetéseket nem tartogat, de mégis más a hangulata, mint a francia fővárosnak, köszönhetően a folyamatosan borongós, ködös, szürke atmoszférának, és annak, hogy rengeteg időt töltünk majd az utcaszint alatt.

A sírrablós közeg ráadásul – egy normális DLC-hez illően – új játékelemeket is tartogat, így nem sokkal a kezdést követően szert teszünk egy (folyamatos utántöltést igénylő) olajlámpásra, ami nemcsak az eligazodásban fog segíteni, de fényforrásként szükséges lesz a logikai feladványokhoz, és ahhoz, hogy elüldözzük a sötétség teremtményeit (patkányok, denevérek, bogárhordák), mikor azok épp a továbbhaladásunkat akadályozzák.

Az Assassin's Creed kiegészítői sajnos sose voltak túl jók, de a fejlődés azért látható.

Lehet, hogy csalódtunk a játékmenetben, a történetben, de egy biztos: a Unity még mindig döbbenetesen szépen néz ki!

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2500K vagy AMD FX-8350, 6 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 680 vagy AMD Radeon HD 7970 (2 GB VRAM), 50 GB HD

ÉRTÉKELÉS

Tisztességes iparosmunka, a DLC-kre jellemző kötelező újdonságokkal.

GRAFIKA:	90%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	60%

PRO
Teljesen új és méretes helyszín, rengeteg tennivalóval, új játékelemmel, fegyverekkel és ellenfelekkel.

KONTRA
A lámpás használata egy idő után idegesítő, a lopakodás pedig a fedezékrendszer miatt tud agyzsibbasztó lenni.

70%

Lopakodásra tervezve

A föld alatti útvesztők érezhetően úgy lettek megtervezve, hogy a játékosok a lopakodást részesítsék előnyben, és erre buzdít a Raiders nevű új ellenfelek megjelenése is. A tolvajbanda mindig csapatban portyázik, és bár egyenként nem túl erősek, ha egyszerre támadnak, akkor képesek fejfájást okozni. Éppen ezért érdemes taktikusan játszani, és minden esetben levadászni a vezetőjüket, ugyanis az ő halálát követően a többiek fejvesztve elmenekülnek. A csendes gyilkolós vonal erőltetése persze dicséretes – vagyis az lenne, ha ehhez normális háttér állna a rendelkezésünkre. A szisztéma sajnos semmit nem javult az alapjáték óta, szóval, aki ott idegbajt kapott a fapados fedezékrendszertől, az most is el fog veszíteni jó pár hajszálat... Habár a DLC története nagyjából két óra alatt kipörgethető, ennél azért jóval többet kapunk. Vannak új fegyverek (azoknak, akik mégsem akarnak lopakodni), kosztümök és egyéb kiegészítők, még egy Leon nevű segéd is a nyakunkba pottyan, illetve most is egy rahedli titok, gyűjtögethető cucc és kellő számú mellékküldetés várja, hogy elverjük velük a szabadidőnket. Aki mindent látni akar, és a 100%-ra hajt, az akár hat-nyolc órát is beleölhet a kiegészítőbe, ami azért nem egy rossz arány, főleg egy ingyen kínált kiegészítő esetében.

Ám hiába van a DLC rendesen összerakva, a Unityt nem tudja feledtetni, és nem ettől az új kalandtól fogunk beleszeretni az amúgy elég rendesen eltolt játékba. A Dead Kings azoknak ajánlott, akik a hibák és egyéb negatívumok ellenére is élvezték az alapjátékot – ha viszont sosem jutottál el a Unity történetének végére, akkor ezt a nagyjából kilenc gigabyte-ot az ingyenesség ellenére is teljesen fölösleges letöltened.

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/assassins-creed-unity

FAR CRY 4: ESCAPE FROM DURGESH PRISON

[ÍRTA CHOCHO] Mindig van lejjebb: az egyre rosszabb hírű Ubisoft most egy kivételesen befejezett állapotban kiadott játék DLC-jével gyalázza meg a letölthető tartalmak minden szentségét. Kerüljétek Durgesh tömlöcét, mint a tüzet, mert maga az őrület lakozik ott!

Tudjátok, mi az őrület? Az, amikor valaki ugyanazt a dolgot csinálja újra és újra és újra és újra, miközben arra vár, hogy valami megváltozzon. De nem változik. Mert ugyanazt csinálja újra és újra és újra és újra. Pont, ahogy a játékos a Far Cry 4 első nagyobb DLC-jében, ami a megtévesztő Escape from Durgesh címet viseli, és arra kárhoztat bennünket, hogy ugyanazt az egy pályaszakaszt teljesítsük újra és újra és újra... azt hiszem, Vaas büszke lenne a Ubisoft munkatársaira.

A SZÖKÉS... JA, NEM

Uborkáéknál valami tényleg nagyon nincs rendben mostanság. Sorra ontják magukból a félkész játékokat, amik egytől-egyig ugyanarra a buta sémára épülnek, és allergiás macskaként hányják a szőnyegre az unalmasabbnál unalmasabb DLC-ket. Olyanokat, mint amilyen az Escape from Durgesh is, ami tulajdonképpen már a címével megvezeti az egyszeri játékost, lévén szó sincs benne menekülésről. A főmenüből külön játékmódként indítható (tehát még csak a kampány részévé sem váló) miniatűr expanzió az után játszódik, hogy a Far Cry 4 súlyos anyucifüggésben szenvedő tömeggyilkos főhőse megszökik Pagan Min magánbörtönéből. Ajay egy őrtoronyban tér magához fegyver és felszerelés nélkül (még a skillek is lenullázódnak), Pagan pedig rádión közli vele, hogy mindössze 30 perce van eljutni a közeli találkapontig, amit persze egy kisebb hadsereg őriz. De semmi vész, ha a környék ügyes-bajos küldetéseit teljesíti, Ajay újabb értékes perceket nyer, így nyújtva kicsit a szűkös időkereten.

Ez így akár még izgalmas is lehetne, hiszen a Far Cry 4 világában megannyi veszély leselkedik egy elkényelmesedett amerikaira. Akad azonban pár bibi. Először is a félórás időkeret tulajdonképpen végtelen, lévén minden lelőtt bakáért vagy kipucolt útszakaszért

újabb másodpercek ütik a markunkat. Amennyiben meghalunk, a játék – és vele együtt a stopper – újraindul, de minden összeszedett fegyver és képesség megmarad, gondoskodva némi előnyről. Ellenben az út közben felszabadított helyőrségek, leszaggatott plakátok vagy hatástalanított bombák újra a helyükre kerülnek, azaz kezdhetünk mindent elölről, csak egy picit erősebb formában. Mondanom sem kell talán, milyen monotonná válik így a játék pár elhalálozást követően. És akkor még nem is említettem meg a legnagyobb pofátlanságot: az Escape from Durgesh pályája nem új, hanem Kyrat északi felét „hasznosítja újra" a DLC!

AZ ŐRÜLET... AZ ŐRÜLET...

Ehhez még vegyétek hozzá, hogy az alapprogram semmilyen új fegyverrel, ellenféllel, kakaós csigával vagy egyéb nyalánksággal nem bővül – így talán megértitek a gyalázatosan alacsony százalékszámot a lap szélén. Az a nagy büdös helyzet ugyanis, hogy az Escape from Durgesh mindannak a rossznak a megtestesülése, ami el tud cseszni egy DLC-t: nincs benne új tartalom, önismétlő, ötlettelen, és persze drága is, hisz ha nincs szezonbérletünk (márpedig ilyen csomagok láttán mi a frászért lenne), 10 eurót, azaz több mint 3000 jó magyar forintot kell kicsengetnünk érte. Új achievementek nincsenek, ellenben kapunk egy ranglistát, amin összemérhetjük a haverokkal, hogy melyikünk a nagyobb őrült és csinálta meg ugyanazt újra és újra és újra... oké-oké, befejeztem.

Persze igazságtalanok nem lehetünk, elvégre mindaz, ami a Far Cry 4-ben működött, most is üzemképes. Látványos és parázs tűzharcokat vívhatunk a királyi haderő fogyóeszköznek nevelt bakáival, akik a megszokottnál picit felszereltebbek, még a vécére is M60-assal a vállukon és repeszálló öltözetben járnak. A helyőrségek felszabadítása még mindig jó muri, mi több, annyi minimális gerinckezdeménye volt a fejlesztőknek, hogy egy picit megbolondítsák az FC3 óta ismert receptet: az Escape from Durgesh végvárai felszabadításuk után más-más jutalmakat adnak (van hogy fegyvert, esetenként lőszert, megint másik XP-t és így tovább). Ezzel egy negyeddimenziónyit módosult az akció stratégiai oldala, mert meg kell gondolnunk, hogy a halálunk terhe mellett melyik tábort éri meg legjobban megrohamoznunk.

MAGA AZ ALAPÖTLET KIVÁLÓ, CSAK ENNEK AZ ALAPCSOMAGBAN KELLETT VOLNA BENNE LENNIE, INGYEN ÉS BÉRMENTVE...

MEG NE VEDD!

Aki pedig élvezte a kyrati levegő és a lőpor jótékony hatásait a tavaly megjelent shooterben, az most is meg fogja találni a számításait benne. Csak épp azt a fájó tényt nem lesz képes elfelejteni, hogy ez a „DLC" a kőkemény lehúzás iskolapéldája, amit jóérzésű ember nem hogy nem forgalmaz, de már a feltalálása gondolatától is ideggörcsöt kap. Nem úgy a Ubisoft, amely szerint ez teljesen jól van így, s mely az Assassin's Creed II remek szekvencia-kiegészítőitől eljutott az alapjáték tartalmának újbóli eladásáig. Megint csalódnunk kellett tehát. És megint. És megint...

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Ubisoft Montreal**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

i5-750 2.66 GHz vagy Phenom XII X4 955, 1 GB-os Radeon HD 5850 vagy GeForce GTX 460, 4 GB RAM, 30 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Far Cry 4 első „nagyobb" DLC-je viccnek kicsit durva. Erre a pofátlan lehúzásra egyszerűen nincs mentség.

GRAFIKA: **70%**

HANG: **70%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO

Pagan Min megszólal, és még mindig lehet lövöldözni.

KONTRA

Nulla extra tartalom, időpocsékolás játékmenettel.

40%

Resident Evil

[ÍRTA MCMACKO] **A túlélőhorror-játékok apukája visszatért, és fittebb, üdébb, energikusabb, mint valaha! A Capcom hírhedt arról, hogy újrakiadásokkal sarcolja meg a legelszántabb játékosokat, a Resident Evil HD Remaster viszont tényleg megéri a befektetést.**

Egy Resident Evil cikket lehetne ömlengős nosztalgiával, bőlére eresztett magasztalással kezdeni, mi azonban inkább egy igen fontos információra szeretnénk felhívni a figyelmeteket: az alapjáték kis híján HÚSZ éve jelent meg az első PlayStationre. Ugye, hogy milyen durva ez a szám? Mintha csak tegnap nyitottuk volna ki az első nyikorgó ajtót a Spencer-kúriában... Sokaknak pedig az az élmény is tutira megvan, amikor a GameCube szottyogós meghajtójában először pörgött fel a remake lemeze.

A Resident Evil újrakevert változata nagyon sokáig csak a Nintendo-tulajok kiváltsága volt, a cikkíró maga is féltve őrzi az eredeti, kétkorongos verziót. A Capcom nagy valószínűséggel a Revelations folytatása előtt látott nagy potenciált abban, hogy a klasszikus vonalat újra előhúzza, erre a célra pedig keresve sem találhattak volna jobb alanyt a nintendós változatnál. A HD Remasternek köszönhetően a játék (amely így a felújítás felújítása lett) most szinte minden kurrens, aktív platformon tiszteletét teszi.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

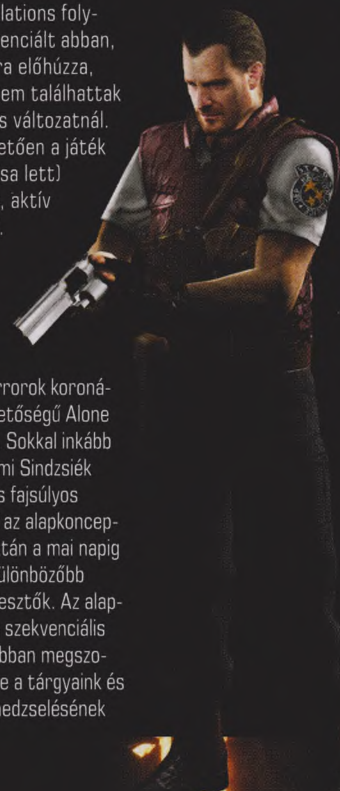
MŰFAJ
túlélőhorror

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Resident Evil 2
1998 (CAPCOM)

Resident Evil 6
2012 (CAPCOM)



MEGKERÜLHETETLEN ALAPVETÉS

Mint tudjuk, az eredeti Resident Evil nem az elsőségével érdemelte ki a túlélőhorrorok koronáját (kronológiailag a francia illetőségű Alone In The Darké lenne az érdem). Sokkal inkább azzal lett győztes, hogy Mikami Sindzsiék csapatának hallatlanul sűrű és fajsúlyos esszenciát sikerült kerekíteni az alapkoncepcióból; ebből az ősanyagból aztán a mai napig nagykanállal merítenek a legkülönbözőbb műfajokban tevékenykedő fejlesztők. Az alapjáték ügyesen különítette el a szekvenciális felderítés stílusjegyeit a korábban megszokott megoldásoktól, bevezette a tárgyaink és az előttünk álló ellenfelek menedzselésének újszerű megoldását, és egy sztorihoz mindjárt két történetet, két szereplőt kínált ezüsttálcán, akik ráadásul eltérő játékstílust, megoldásokat és bejárandó útvonalat is kaptak a végigjátszások során. Egy szó, mint ezer – a videojátékok talán jóval kevesebbek lennének ma, ha a Resi első része nem ír át néhány sort a média történelemkönyvében.

A GameCube verzió szerencsére nem rontott el semmit abból, ami az 1996-os alapjátékban is remekül működött, ellenben olyan grafikai trükköket mutatott be, amire ma 2015-ben is bátran lehet építkezni. Az új megoldások (átvariált rejtvények, friss szobák, defenzív tárgyak) csak hozzáadtak az elöd méltóságteljes tartalmához, így mindenki maximálisan elégedett volt az újrakiadással, sőt a sajtó is imádta a játékot.

ÚJRARÁZVA, NEM KEVERVE

Itt jön a képbe a HD Remaster, ami (mint a neve is sugallja) a 2002-es verziót pofozza fel a mai megjelenítők elvárásaihoz. Mit értünk ez alatt? A játék az MT Framework motor lehetőségeit kihasználva részletesebb 3D modelleket szerepeltet az előre eltárolt háttérek előtt, ráadásképp előhúz a kalapból néhány korszerű fényeffektust, és ahol kell, még a fix díszletek egyes elemeit is újrarajzolja. Sajnos a pőre skálázás nem mindig sikerült tökéletesen: egyes helyszínek szinte lemásznak a képernyőről, és mai szemmel nézve is hihetetlenül gazdag környezetet biztosítanak a kalandozásainknak, más szobákban, vagy bizonyos kameraállásoknál azonban kilóg a lóláb, és maszatos látványt produkál a játék. Szerencsére a hátterek már a GameCube verzióban is fantasztikus atmoszférával és hibátlan művészeti megvalósítással lettek kialakítva, így a minőségi hullámvölgyek elnézhetők. A karaktermodellek is csak fokozzák a kielégülést, az árnyékokra és különböző fényforrásokra precízen reagáló térbeli bábuk szinte tökéletesen illeszkednek a baljós hangulatú háttérképekbe.

Sose szerettük a Capcom eltúlzott újrakiadási politikáját, de ezúttal a minőség és a választott játék miatt elnézzük nekik.

Természetesen az új tálalással nem veszett el a Resident Evil szándékosan B-filmesre vett előadásmódja.

A LEGJOBB REMAKE-EK

BIONIC COMMANDO: REARMED

A nyolcvanas évek klasszikusát svédek pofozták át a hetedik konzolgeneráció színvonalára. 2D-s akció, a robotkarból fakadó vertikalitás és színes-szagos prezentáció jellemezte a Grin remake-jét. A játékmenet okos apróságokkal bővült, és többféle multiplayer mód is helyet kapott Nathan Spencer kalandjában. A játékot követő 2009-es BC-vel már nem voltunk ennyire elégedettek…

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Lara az ezredforduló után nem igazán találta meg önmagát. A Crystal Dynamics kellett ahhoz, hogy a klasszikus TR-feelinget korszerűsítse. A Legend után egy évvel érkezett az Anniversary, amely az első részt építette újra az alapoktól. Nem csak a grafika, a játékmenet is alaposan finomodott. Bár lassan ezt az epizódot is ünnepelhetnénk, a mai napig érdemes elővenni.

HALO: CEA

A Bungie nagyjából ekkortájt adta át a terepet a Halo-sorozatot továbbvivő 343 Industriesnek. A játék teljes mértékben az eredetire alapozott, olyannyira, hogy egy gombbal válthattunk a régi és az új verzió között. A grafikai ráncfelvarrás mellett a játék megkapta a teljes LIVE-támogatást, multival, acsikkal, minden jóval. A rajongóknak maga volt a megtestesült álom.

A remek fény- és árnyékhatások, és az eredetihez képest nulláról újraépített helyszínek miatt gyönyörű a játék.

A régi kedvencek nagy felbontású felújításaiban néha előfordul egy-egy vizuális illesztési probléma, vagy feltűnnek az erőforrásokon spóroló, ormótlan sprite-ok. A Resident Evil HD-változatában azonban nagyon ritkán akadunk olyan kitüremkedő csúnyaságba, ami megtörné a képi világ által nyújtott illúziót. A különböző kiadások közül természetesen a PC-s tudja a legélesebb, legkidolgozottabb vizualitást nyújtani. A PS4 és az Xbox One verziók az árnyékok minőségét skálázzák kicsit vissza, az előző generációs változatok pedig értelemszerűen a felbontás butításával is trükköznek egyet (ettől még bőven vállalhatók maradnak). Meglepő módon amúgy a PC-változat egy fokkal erősebb gépet kíván meg, mint azt a játék eredetéből gondolnánk; arra kell odafigyelni, hogy az opcionálisan rögzíthető képkocka/másodperc érték gyengébb gép esetén (például egy közepes erejű notebook) képes a játékot lassított felvételbe taszítani.

Játékmenet szempontjából bővítés alig történt. Az irányítást immáron egy új, kényelmesebb leosztással tehetjük áramvonalassá, ám aki arra számít, hogy a klasszikus „tank" mechanika helyett valami csodaszerű megoldással rukkoltak elő Capcomék, azt el kell, hogy keserítsük. A Resident Evil azonban a régi emlékeket idéző irányítási sémával az igazi, amely koncepciózus módon fokozza a feszültséget a szorult helyzetekben.

IZZADNI FOGSZ

Bár a Resident Evil soha nem tartozott a kezdőknek fenntartott kategóriába, a Remake mai mércével is tisztességes kihívást tartogat. Ha neked is az a perverziód, hogy időként elő-előveszed a korábbi verziókat, akkor természetesen sok meglepetéssel nem fogsz találkozni, és haladsz majd, mint forró kés a vajban – az újoncok számára viszont garantáltan a meglepetés erejével fog hatni a Resi kíméletlen játékmenete.

Szinte magától értetődik, hogy egy valódi túlélőhorrorban a lőszert és az életerőt majdnem szó szerint grammra mérik, minden utánpótlásnak örülni kell. Hőseink szütyője véges, és komoly fejfájást okoz, hogy a tárgyak tárolására szolgáló ládák közötti utakra mit vigyünk magunkkal. Legyen nálunk lőszer? Inkább a fix mentési pontokhoz szükséges festékszalagoknak tartsunk fel egy szabad helyet? Ha viszont egy shotgunt is magunkkal viszünk, akkor nem marad hely a kulcsoknak vagy a kerozinnak… A Resident Evil ebben a tekintetben is ragaszkodik az old school megközelítéshez, de az állandó bizonytalanság és rendszerezési kényszer a design alapvető eleme, amely megint csak a feszültségkeltésre és az állandó készenlét fokozására lett kitalálva. Ugyebár túlélni akarunk, nem pedig heccből mészárolni… Különben is, kifejezetten javasoljuk, hogy ne a legkönnyebb fokozaton indítsátok a történetet. Chris és Jill, a két választható hősünk képességeinek tükrében is érdemes megfontolni kalandunk orientációját. Chris strapabíróbb, gyorsabb, van öngyújtója (kerozinnal kombinálva megakadályozhatjuk, hogy a fejlövés nélkül hatástalanított zombik később „vörös" változatban újraéledjenek), de a zsebei szűkösek. Jillt a különleges S.T.A.R.S. osztag másik túlélője, Barry segíti ki többször is a sztori során, tolvajkulcsa révén nincs szükség a kis kulcsok gyűjtögetésére, cserébe a hölgy kevesebb harapástól is megfekszik.

ZOMBIK HAZA!

A Resident Evil HD Remake a mai napig olyan játékélményt nyújt, amire kevés játék képes. Az ember kényszerűen ott ragad a képernyő előtt, hogy „na még azt a pár szobát" felderítse, pár óra intenzív játék után pedig kielégült vigyorral dőlünk hátra a karosszékünkben. Bár az újrakiadás amúgy nem ad túl sokat a nintendós eredetikhez, szinte szédítő belegondolni, hogy a majd húszéves alapok mennyire kiállták az idő próbáját. Tudjátok, sokszor nem csak a nosztalgia, hanem a tényleges teljesítmény tesz egy játékot kult-klasszikussá, vagy kikerülhetetlen alapvetéssé.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.4 GHz vagy Athlon X2 2.8 GHz, 2 GB RAM, 356 MB SM 3.0 VGA, 20 GB HDD

A Resident Evil ismét fut egy kört, viszont most új platformokon, így azok is kipróbálhatják az eddig Nintendo-exkluzív remake-et, akiknek idáig nem volt lehetőségük rá. Időt álló, örök érvényű alkotásról beszélünk.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Fantasztikusan felépített, műfajteremtő klasszikus.

KONTRA

Mégiscsak egy újrakiadás.

90%

BLACKGUARDS 2

[ÍRTA KREDENC] **Taktikai RPG, ami egy éve még jóval inkább RPG volt, mint taktikai, most meg jóval inkább taktikai, mint RPG. Zavaros? Higgyétek el, nem annyira, mint a politikai viszonyok Aventuriában, vagy mint a gondolatok egy őrült nőszemély fejében…**

Bajban vagyok. Tízezer karakterben kell írnom egy olyan folytatásról, amely pont olyan, mint elődje, pont azoknak ajánlható, akik azt szerették, és pont azoknak nem, akik nem. A nüansznyi különbségeket négy oldalon kielemezni nehéz lesz, újra bemutatni a játékmechanikát meg azért bicegős, mert az elöd nem pár éve jelent meg, hogy mára mindenkiben megkopjon az emléke, hanem tavaly. Hogy mire ez a nagy hajtás, fene tudja, mint ahogy az a tény is beszédes, hogy a kiadás után egy héttel már a 2.0 patchnél járunk. De hát nyilván Némethonban rá vannak izgulva a szerepjáték-rajongók a Dark Eye univerzumban játszódó taktikai RPG-re, a Daedalic meg addig üti a vasat, míg meleg. Én meg itt izzadok a billentyűzet fölé görnyedve a hideg szerzetesi cellámban. De fussunk neki.

A német Daedalic Entertainment jelentősen kilépett a komfortzónájából, mikor szerepjáték készítésére adta a fejét.

A KEVÉSBÉ CSODÁLATOS PÓKEMBER

A játékhoz fűződő viszonyomat alapvetően aláássa a nyitóvideó, aminek áldozata egy cica – értem én, hogy sötét és kegyetlen univerzum, alapozzuk meg a hangulatot, etcetera, de akkor is… Persze a főszereplő nem az ártatlan kis lény, hanem gazdája, Cassia of Tenos, aki egy rút reggelen a pihe-puha ágyikó helyett egy nyirkos cellában ébred, a városi aréna alatti labirintusban – úgy tűnik, férjura, Marwan meglehetősen egyszerű módszerekkel szabadul meg mindazoktól, akik hatalmi törekvései útjában állnak. Az ifiasszony természetesen próbál menekülni, bejárja az alagútrendszer minden zegzugát, de csak pár rozsdás bökőt tud összeszedni meg egy „Uralkodás kezdőknek" kézikönyvet – no és temérdek pókmarást. A nyolclábúak mérge aztán szép lassan átjárja a testét, eldeformálva arcát, elborítva elméjét, kiölve belőle minden emberi érzést, míg csak egyetlen vágy marad benne: uralkodni mindenki és mindenek felett. Marwan közben véres kezeivel trónra kerül, Cassiának pedig sikerül kijutni börtönéből, hogy beteljesítse akaratát. Márpedig, jaj annak az országnak (minden lakójával együtt), amelyet egy őrült nőszemély vesz ostrom alá válogatott gazemberek élén…

Mert persze Cassia most sem marad egyedül a bajban, ráadásul igencsak ismerős figurák állnak csatasorba vele: előbb Takate, aztán Zurbaran és Naurim is összecuccol a torz arcát maszkkal eltakaró ismeretlennel (ha nem tudod, kik ők, rossz hírem van…).

Mi több, immár valódi sereget is verbuválhatunk magunk mellé, városokat foglalhatunk el és védhetünk meg, azaz taktikai arzenálunk is jelentősen kibővült. De ne szaladjunk előre, maradjunk egy kicsit még hősnőnknél és kalandjainak első lépéseinél.

NAHÁT! NÉMET ÉS EGYSZERŰ?

Mert ezek az első lépések egyfajta oktatópályaként funkcionálnak – bár hozzáteszem, ez kicsit Janus-arcú, lévén az alapvetéseket tartalmazzák a szokásos formában, értsd: egyszerű „kopipaszt" az előző részből, akinek az megvolt, nyugodtan átugorhatja. Ugyanakkor a karakterfejlesztésről sok mindent nem tudunk meg, márpedig az a fontosabb, szóval az újoncok megint megszívták, de hát üdv a hardcore klubban, barátaim!

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

MŰFAJ
taktikai RPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Blackguards
2014 (DAEDALIC)

Divinity: Original Sin
2014 (LARIAN)

72%

Ha kíváncsi vagy a Blackguards első részéről írt tesztünkre, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/blackguards

Ha azonban rutinos szemmel nézzük át a különféle ablakokat, rögtön kiszúrhatunk jó pár lényeges változást, amelyek azért alaposan átszabják a játékélményt és a mechanizmust. A Blackguards ugyebár egy taktikai RPG, az első felvonás pedig kicsit megrekedt a két fogalom között félúton, ami sokak gyomrát megfekúdte. A Daedalic görcsösen ragaszkodott az eredeti német papír-ceruza szerepjáték rendszeréhez, emiatt a karakterépítéshez kétnapi hideg élelem és némi szakirodalom áttanulmányozása szükségeltetett, ami nyilván azoknak, akiket a taktikus harcok vonzottak volna be a játékba, erőteljes visszatartó erővel bírt, és erre még rátett egy lapáttal a bicebóca, lassú és vontatott harc, valamint a kockadobáson alapuló találati rendszer. Mindez azért is volt kár, mert amúgy az univerzum, a karakterek és a sztori érdekesnek bizonyult, és tisztán látszott, hogy ha a fejlesztők kicsit ráfekszenek az egyszerűbb karakterizálásra, és a játékot inkább a taktika felé tolják el, akkor akár egy „fantasy XCOM" is lehet belőle, amely a Firaxis által felszított lángok fölött megsütheti a saját pecsenyéjét (elnézést a borzalmas képzavarért). Ez persze kockázatos lépésnek tűnt, hiszen az egyszerűsítés az alapmű rajongóit, illetve az RPG-hívőket bosszanthatja fel, olyasféle viharokat keltve, mint amit a Blizzard kavart a Diablo 3 pár kattintásos képességrendszerével, melyet ugye aztán átültettek a World of Warcraftba is (lásd a WoW-história cikkünket, melynek e havi, befejező részében erről is szó esik). Ám a Daedalic felismerte a „két fenékkel egy lovat nem lehet megülni" alapigazságát, és meglépte a dolgot, ami az eddigi reakciók és saját tapasztalatom szerint is jó döntés volt.

Mindennek leglátványosabb eleme a valóban – dobpergés! – átláthatóbb fejlesztési rendszer. Az elődben ugyebár, ahogy azt a vonatkozó tesztben is megénekeltem bő egy éve, volt nyolc attribútum és kilencféle alapérték, melyek egy bonyolult mátrixban befolyásolták a különféle képességeket és

viszont, miközben egy-egy skill betanulása is túl volt bonyolítva, hiszen az erősebb szinteket a szóban forgó képesség adott értékre növelésekor kaphattuk meg. Nos, a fejlesztők egy merész huszárvágással az egészet kidobták a kukába, egész pontosan átterveztték a rendszert úgy, hogy azért az ismerős képességek és varázslatok megmaradtak, csak épp minden kézenfekvőbb és barátságosabb. Nocsak!

Először is eltűntek a növelhető alapértékek, az attribútumok száma is csökkent, egyértelmű minden: van sebzési, támadási és védekezési érték, kezdeményezés, sebesség, továbbá életerő, stamina és mana. Igen, stamina, bár itt endurance a neve, de a lényeg ugyanaz: a speciális támadások immár ezt fogyasztják (és jópofa taktikai elem, hogy van olyan spéci, amelyik ezt leszívja az ellenféltől, így az csak az alaptámadását tudja bevetni). A talentek és mágiák még kezesebbek: ha teszem azt a gyógyító spellt akarod a negyedik „tierbe" húzni, az négy, és nem ötven kattintást igényel – ugye, hogy így is lehet? Mindenből kevesebb lett egyébként, ám ez nem jelenti azt, hogy nagyon beszűkült volna a taktikai repertoárunk, csak épp, hogy magamat ismételjem, egyértelműbb, tisztább, szárazabb érzés az egész karakterfejlesztés; most már nem kell kockás füzet emberünk megtervezéséhez, fejben lezavarható és pár klikkel kivitelezhető. Főhajtás!

EGY LÉPÉS ELŐRE, FÉL HÁTRA

Mindez persze a harcok közben fejti ki áldásos hatását. Itt tulajdonképpen egy jelentősebb változás van, nevezetesen, hogy a hirig előtt szabadon helyezheted el embereidet egy adott területen belül, a többi nagyjából ugyanaz, tehát megmaradtak a felhasználható környezeti elemek, az opcionális kitérők (inkluzíve kincsesládák), a körmenüs rendszer és a többi. És sajnos még valami: a kamerát továbbra sem lehet forgatni, csak baromi lassan mozgatni, plusz zoomolni és dönteni – talán majd a harmadik részben eljutunk az evolúció eme csúcsára is, amelyet más játékok már kb. a 3D megjelenésekor implementáltak, de hát a jó munkához idő kell. Ráadásul minden kör végén még mindig meg kell várnunk, míg ellenfeleink is lépnek, csoszognak, totyognak – mindezek miatt továbbra is lassú az egész játék, nem ritkák a félórás

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A LABIRINTUS A TIÉD

A játék elején ne rohanj, ismerkedj meg a pályák kezelésével. Kétszer mehetsz ki a labirintusba kalandozni, mindkét esetben fontos, hogy kinyisd a kincsesládákat is, szóval tényleg nyugi. A második menet után pakold ki a celládban álló ládát, és elkezdheted a fejlesztést is (a könyvből, „Learn something"), ha akarod, jó sok pontod lesz elkölteni – akár egy fegyveres képességet is felhúzhatsz 50-re.

SZÖKÉS PÓKOSAN

A szökés, azaz a harmadik „labirintusmenet" előtt ments, mert kicsit „trial and error" a dolog. A lényeg, hogy Cassiával átjuss a jobb szélre, a célterületre. A fő kellemetlenséget a két újraéledő csontvázíjász jelenti (ne pazarolj rájuk lőszert!). Az én megoldásom: küldd be a két koma közé a pókodat, és ne is lépj, ne is harcolj vele. Teljesen leköti a csontikat, te meg végigsétálhatsz a pályán...

SZIA, CASSIA

A három régi cimbora, Zurbaran, Takate és Naurim félkészen kerül a kezedbe, azaz a Weapon Talentek már le vannak osztva pár egyéb képesség és mágia társaságában – van tehát egy csatamágusod és két (baltás és dárdás) közelharcosod. Emiatt, ha kiegyensúlyozott csapatot akarsz, érdemes Cassiát íjásznak, esetleg buff/debuff mágusnak nevelni. Persze lehet DH/DW harcos/rogue is, de ez már a te döntésed.

összecsapások, amit simán lehetne harmadolni olyan elemek beiktatásával, amelyeket fel sem kellene találni, csak alkalmazni. Mindezen csak picit enyhít egy másik fontos előrelépés (talán illett volna ezzel kezdenem, de most bepótolom), miszerint végre nem kockadobáson múlik a találati esély, minden mágia elsül (mi

valamit a dolgon, de ezt már csak lapleadás után fogom megtudni – ti ennyiben szerencsésebbek vagytok nálam...

A hírigek sorában újdonság, hogy némi trendi bázisvédés is befigyel, ahol a harc előtt neked kell elhelyezned csapdákat, hogy megvédd a már egyszer elfoglalt stratégiai pontokat, és bár ez eleinte jó móka, később egyre fárasztóbb lesz

Ez még mindig egy rettenetesen keményvonalas, komoly kihívást tartogató, könyörületet szinte nem ismerő szerepjáték.

több, látványosabban, mint korábban), ami tényleg picit folyamatosabbá teszi az akciót. Ugyanakkor nálam többször előfordult, hogy a harc végén megállt a játék, se menü, se csókolom, ALT+F4, és lehet elölről nekifutni az egésznek, mert ugye fegyverek közt hallgatnak a múzsák, és alszik a gyorsmentés istene. Talán majd az emlegetett 2.0 patch javít

visszarohangálni egy-egy korábbi helyszínre, ahelyett, hogy előregörgetnéd a sztorit. Oké, persze, ez kitolja a húszórányi játékidőt, de kérem, tartózkodjunk az ilyen olcsó eszközöktől, főleg, hogy a történet tényleg jó – bár nem ér fel az elődhöz, de Cassia az egyik legjobb főhős, akit a kezeim közé kaphattam mostanság. Őrült, véres, kiszámíthatatlan és

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, nVidia GeForce 8600 / ATI Radeon HD 2600 XT, 12 GB HDD

A Daedalic meg merte lépni, hogy egy RPG-gyökerű játékban áthelyezi a hangsúlyt a taktikára, megőrizve a szerepjátszás narratív elemeit – márpedig a világot a bátorság viszi előre...

GRAFIKA: **76%**
HANG: **74%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **76%**

PRO

Egyszerűbb karakterfejlesztés, jó sztori, kiváló főhős, javított látvány.

KONTRA

Bugok, rögzített kamera, lassú harcok, plusz a kiscica...

78%

beteg – a statikus-grafikus átvezetőkben nem szokatlanok a döntéseink hatására megcsonkított és kivégzett áldozatok, a leányzó egy-két gondolata pedig simán bekeretezhető (a többi meg orvosi és pszichológiai esettanulmány). (Itt szúrom közbe, hogy hősnődet készen kapod – nincs tehát választható nem, kaszt, név –, ám tiszta lappal, így bármit nevelhetsz belőle.) A karakterábrázolás és a történetvezetés, narratíva továbbra is a Daedalic legnagyobb erőssége, hála kalandjátékos múltjuknak, a többibe meg majd egyszer csak belerázódnak... Ugyanígy nem meglepő a jó zene és a megszokott gárda által felmondott szinkron sem, plusz a kellemes látványvilág, sőt, sikerült kicsit feldobni a korábban meglehetősen ingerszegény harctereket is, sokkal jobb az immerzió e téren, mint az elődben.

ELŐRE A NÉRÓI ÚTON

Pár bekezdéssel korábban azt fejtegettem, hogy a Blackguards egy „fantasy XCOM" is lehetne, ha a készítők úgy akarják, és tulajdonképpen jó úton is járunk efelé. Az egyszerűsítés jót tett a játéknak – remélhetőleg a hardcore RPG-rajongók túlélik majd e csapást. Ugyanakkor nem sikerült megszabadulni pár tervezési hibától, néhány gondolattal sem értek egyet (lásd a visszarohangálást), ráadásul jó pár bug is bennmaradt a kódsorok között. Az irány viszont tényleg jó, az univerzum is (főleg most, a Trónok harca lázban), és úgy összességében léptünk előre egy nagyobbacskát a tavalyi alapvetéshez képest. Ha a Daedalic továbbra is hallgat a visszajelzésekre, hajlandó átgondolni a dolgokat, és jobban belerázódik a műfajba, a harmadik rész már most várólistára tehető. De előtte azért jól esne egy bocsánatkérés a kiscica miatt...

VEGYESBEFŐTT

A karakterfejlesztés továbbra is kasztmentes, azaz elvileg bármiféle hibrid józságokat kikeverhetsz embereidből, amit a cikkben említett egyszerűsített rendszer még könnyebbé tesz. Persze nem nagyon kell vad dolgokra gondolni, de például a gyógyító varázs (Balm of Healing) megfontolandó egy harcosnak is – Cassia részére mindenképp érdemes ezt behúzni, jelentősen megkönnyíti a játék első felét.

VÉDŐJÁTÉK

A körök elején érdemes azon ellenfeleket kiszúrni, akik valamilyen erősítést hozhatnak a vérbálba, például egy ketrec vagy harang mellett állnak. Ellenük például egy Wrath of the Elements tehet jó szolgálatot, mely ledönti őket a lábukról, míg a közelharcosok odaérnek, de egy Paralyze is hasznos lehet – ez amúgy egy érdekes mágia, hiszen buffként és debuffként egyaránt használható.

TÁMADÓJÁTÉK

Jelenleg sokkal kifizetődőbb a támadásokra koncentrálni, mint a védőmunkára. (Azért az óvatos fogalmazás, mert a jelek szerint a játék kiegyensúlyozását a jövőbeli foltok fogják elvégezni...) A 100-ra húzott Weapon Talentek jelentős offenzív bónuszt adnak, amit spell buffal (Standfast T3, Masterstroke) tovább növelhetsz, és a megvásárolható cuccok között is akad pár igencsak kezes és érdekes jószág...

PÁLYAKEZELÉS 2.0

Igen, itt egy tipp tavalyról, de ha még mindig nem lehet forgatni a pályákat... Szóval az egérgörgő újfent a barátod a harctéri navigálásban, ezzel ugyanis a kamerát nemcsak emeled, de döntöd is, így jobban beláthatod a terepet. A V gomb továbbra is hasznos az interaktív pontok (kapcsolók, ládák) felvillantására. Az F5/F9 páros (gyorsmentés, visszatöltés) pedig kézenfekvő, még ha harc közben nem is használható.

CREW EXPENDABLE / LAST SURVIVOR

[ÍRTA DZSÉJT] **Az Alien: Isolation első két DLC-jében, a Crew Expendable-ben és a Last Survivorben újraélhetjük az 1979-es film egy-egy kultikus eseményét, afféle „mi lett volna, ha…" felfogásban.**

Az első két DLC a kettőt fizet, egyet kap irányelv alapján készülhetett, hiszen egyértelműen összetartoznak. Az első félidőben, azaz a Crew Expendable-ben a feladatunk pofonegyszerű: Dallas, Ripley vagy Parker bőrébe bújva ki kell lőnünk az alient az űrbe, a Last Survivorben pedig Ripley-vel kell beindítanunk az önmegsemmisítőt, majd elhúznunk a Nostromóról, mielőtt az kozmikus porfelhővé válik. A dolog elsőre jól hangzik, aztán rájövünk, hogy e két DLC inkább egy rajongóknak szánt kedvesség, mintsem újabb izgalmakat rejtő kihívás.

DUPLA DINAMIT

A két kiegészítő közül a Crew Expendable a jobb, hiszen itt a pálya elején szabadon járkálhatunk a Nostromo fedélzetén, meglátogatva annak kultikus helyszíneit. Felfedezés közben ráadásul összefuthatunk a többi szereplővel (leszámítva Kane-t és Brettet), akiket Ash kivételével az eredeti színészek szólaltatnak meg.

ADATOK

KIADÓ **SEGA**
FEJLESZTŐ **Creative Assembly**
MŰFAJ **horror**
MULTI **nincs**

GRAFIKA: **86%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

75%

Egy rajongónak ez afféle megvalósult álom, még úgy is, hogy a Nostromo kidolgozottsága itt-ott hagy kívánnivalót.

A DLC azután válik laposssá, hogy nekiállunk az idegen befogásának. Természetesen több dolgunk akad, mint a filmben, de sajnos egyik feladat sem nagy kihívás. Az ember az alapjátékban szerzett rutinnak hála könnyűszerrel játssza ki az alient, és még akkor sem esik kétségbe, ha bent ragad vele a zsilipben. Pedig a Creative Assembly mindent megtett, hogy nehezítse a játékosok dolgát: némileg lekorlátozták a mozgásdetektor használatát, és kraftolni sem lehet. Ám sajnos ez is kevésnek bizonyult.

Hasonlóan könnyű a Last Survivor, sőt, mivel a pálya ugyanaz, még annak kiismerésével sem kell foglalkoznunk. E csomag utolsó szakasza azért tartogat némi izgalmat, mikor is öt perc alatt kell eljutnunk a pálya másik felébe, ám még ez sem veszi igénybe az ember idegeit.

AZ UTOLSÓ HARCOS

Összességében a Crew Expendables és a Last Survivor a rajongóknak okozhat némi örömet, viszont aki csak arra vágyik, hogy megismételje az Alien: Isolation nyújtotta izgalmakat, az csalódni fog. Ehhez mérten pedig még kifejezetten drága is, az első felét is csak az előrendelők kapták meg, a többiek pedig duplán fizethetnek.

CORPORATE LOCKDOWN

[ÍRTA DZSÉJT] **A Survivor módot elsőként kibővítő Corporate Lockdown szöges ellentéte a kampánynak. Itt nincs idő lopakodásra, bujkálásra, a legnagyobb ellenségünk pedig nem is a kampány során az életünket végig megkeserítő idegen lény, hanem a könyörtelenül ketyegő óra.**

A Survivor mód lényege, hogy pontokért minél gyorsabban teljesítsünk három részfeladatot, plusz hagyjuk el időben az adott térképet. Alapból egyetlen pályát tartalmazott a játék, amihez a Creative Assembly DLC-k formájában csapott hozzá összesen hetet. A Corporate Lockdown nyitotta a sort, mely három etapot foglal magába.

MESTERI TÚLÉLÉS

Méretükben és kihívás tekintetében igencsak változó e három pálya. Van viszonylag kicsi, ahol gyorsan ki lehet ismerni az útvonalat és azt, hogy milyen sorrendben érdemes teljesíteni a részfeladatokat, és akad nagyobb, mellékfolyosókkal teli, ahol bizony el lehet tévedni a bújócskázás közben.

A Corporate Lockdown mellé jár egy új játszható karakter, a Szevasztopolt birtokló Seegson Vállalat végrehajtója, Ransome, aki részben felelős az állomáson bekövetkezett katasztrófáért. Sajnos

ADATOK

KIADÓ **SEGA**
FEJLESZTŐ **Creative Assembly**
MŰFAJ **horror**
MULTI **nincs**

GRAFIKA: **83%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

78%

a történet valójában egy pár sorban leírt nagy semmi, nem igazán tesz hozzá az Alien: Isolationhöz – még egy fránya átvezető animációra sem futotta, vagy legalább valami dialógusra. Mégsem mindegy, kivel pörgetjük ki a pályákat.

A rá nézve terhelő bizonyítékok eltüntetésén és a megpattanáson fáradozó Ransome mellett elérhető még Amanda és Ellen Ripley, valamint Hughes, már amennyiben megvan a többi DLC is. Mivel mindegyiküknek más-más kezdőfelszerelése van, így attól függően, kit választunk, könnyíthetünk vagy nehezíthetünk a sorsunkon. Ellen például eleve birtokolja a lángszóróját, így neki valamelyest könnyebb a feladata az

aliennel szemben, mint a bolt gunnal felvértezett Ransome-nak.

MONOTON TÚLÉLÉS

A DLC izgalma viszont egy idő után megkopik. Amint az ember kiismeri a pályákat és a feladatokat, valamint rádöbben, hogy az idegen nem egyszer jó időre felszívódik, a kihívás tovaszáll, a pontok gyorsan bezsebelhetők. Fejfájást eztán csak néhány, a pálya újratöltésére kényszerítő bug, vagy a csomag egyik szakaszán a semmiből véletlenszerűen előteleportáló arctámadók okoznak. Ez utóbbi igazán kedves gesztus a fejlesztők részéről...

TRAUMA

[ÍRTA DZSÉJT] A Traumában a Szevasztopol tragédiájáért részben felelős Dr. Lingard bőrébe bújhatunk bele. A pályák ezúttal hosszabbak, a részfeladatok szöszölősebbek, ám a DLC még így sem tartogat kihívásokat.

A Trauma tulajdonképpen igen kevés dologban tér el a Corporate Lockdowntól. Három új térképet és egy új játszható karaktert kapunk, ennyiben kimerül minden különbség. Ezúttal is végig kell túrnunk a pályákat, hogy a szűken mért idő alatt teljesítsük a valamivel összetettebb – na, nem olyan hű, de nagyon összetett – feladatokat, és közben elkerüljük az életünkre törő ellenfeleket. Mindezt azért, mert Dr. Lingard segíteni szeretne a rászorulókon.

Sajnos a sztori itt is csak néhány sorban felskiccelt vázlat, én többet foglalkoztam vele most, mint a DLC összesen.

ÉL ILYEN ALIEN?

Oké, egy csöppet azért túloztam, van még egy elég nagy különbség: az alien a Trauma kétharmadában fel sem tűnik. Az első pályát leszámítva főleg androidokkal és egy seregnyi, újfent random előbukkanó arctámadóval lesz dolguk. Utóbbiak természetesen sok mindent jelentenek, csak veszélyt nem, mivel már Lingard, Amanda és Dallas is megkapja a lángszórót a térkép elején, nem csak Ellen – ő így még extra lőszerre is szert tehet.

Az androidok sem okoznak nagy problémát, csak nem szabad hagyni, hogy sarokba szorítsanak minket, vagy egyszerre többen zúduljanak ránk.

Ez a folyosók labirintusában és az egérutakként bármikor használható szellőzőknek hála könnyen elkerülhető, de ha mégsem sikerül kitérni előlük, még mindig kilőhetők valamelyik csúzlival. Éppen ezért a Trauma tulajdonképpen egy laza sétagalopp. A feladatok ugyan szöszölősebbek, mert többet kell gyűjtögetnünk, ám néhány kör után, amikor végre megtanuljuk, mit hol találunk, már gyorsan megszerezhetjük a megszerezni valót.

ADATOK

KIADÓ **SEGA**
FEJLESZTŐ **Creative Assembly**
MŰFAJ **horror**
MULTI **nincs**

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **62%**

70%

LELKI TRAUMA

Mindez sokat levon a Trauma értékéből, s ezt már csak tetézi az alien teljes hiánya, hiszen így sem a lopakodásra, sem a bujkálásra nem vagyunk rákényszerítve, ezzel kiölve mindent a játékból, ami miatt szerethettük az Alien: Isolationt. Így sok értelme pedig nincs...

SAFE HAVEN

[ÍRTA DZSÉJT] Az Alien: Isolation DLC-hullámát talán végleg lezáró Safe Haven a címével ellentétben se nem biztonságos, se nem a mennyország. Izgalmas és hosszú menet ez a túlélésért, ami alatt egyre komolyabb dolgok próbálnak minket a túlvilágra juttatni.

Túl könnyen kiismerhető a Corporate Lockdown, nincs elég kihívás a Traumában, ötlettelen a Last Survivor?? Akkor a te DLC-d a Safe Haven! Ez mindössze egyetlen pályával bővíti ki a Survivor módot, de az bőven elég. Az ugyanis szép méretesre – még a kampányban sem volt ekkora térkép – és kesze-kuszára sikerült, ahol a fogócska az aliennel ezúttal tényleg kihívást jelent, pláne, ha pontokat is szeretnénk szerezni – az idő ezúttal sem a barátunk a feladatok teljesítése közben.

BIZTOS MENEDÉK

A Safe Haven főszereplője egy Hughes nevű fickó, de ahogy az előzőeket, ezt szintén kipörgethetjük még három másik szereplővel, a korábbi DLC-k megléttétől függően Amandával, Lindgarddal vagy Ransome-mal. Igen, itt nem választható a lángszóróval felvértezett Ellen Ripley, nehogy már egyszerű legyen az élet.

A kiegészítő egy biztonságos szobában indít, ahol van egy mentési terminál és egy számítógép, amin át felvehetünk feladatokat, szám szerint tízet. Ezek teljesítésére van összesen két óránk. A csavar az, hogy minden feladat után egyre nehezebb lesz a dolgunk. Ahogy megnyílnak az újabb és újabb ajtók, úgy jelennek meg az androidok, az arctámadók, krepál be a mozgásdetektor, kerül a pályára egynél több alien, és persze, küldetésről küldetésre mind összetettebb megbízásokat kell teljesítenünk.

Némi segítséget jelent, hogy a Safe Havenben menthetünk. Igaz, ez nem kevés pontunkba kerül, viszont így halál esetén nem veszítjük el az addig bezsebelt, a részfeladatokért és a bezsákolt alkatrészekért kapott pontokat, ráadásként nem bukjuk el a már teljesített küldetéseket.

ADATOK

KIADÓ **SEGA**
FEJLESZTŐ **Creative Assembly**
MŰFAJ **horror**
MULTI **nincs**

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

83%

A Safe Haven emellett kibővíti a játékot a Marathon móddal, amely lehetővé teszi, hogy a Corporate Lockdown és a Trauma 3-3 pályáját megszakítás nélkül játszhassuk végig. Ha ezt választjuk, és az idegen a hátsónkba harap, nem az adott térképet, hanem az adott DLC-t kezdhetjük elölről. Mindezek miatt a Safe Haven nemcsak a legjobb az Alien: Isolation eddig megjelent DLC-i közül, de még az előzőekre is rásegít kicsit.

Crusader Kings II: Way of Life

[IRTA TIKA] ***Ki ne akart volna párbajozni, dőzsölni vagy ágyba vinni Európa összes asszonyát, ha már egyszer királyt, grófot vagy herceget játszott a Crusader Kings 2-ben? Mostantól ez nem probléma, a fenti élvezetek mellett összesen tíz stílusban szívhatjuk ki a középkori élet velejét.***

A Way of Life a csekély méretű finomhangolások közé tartozik, amely tényt a Paradox a 7,99 eurós árcédulával nyomatékosítja. A múltkori Charlemagne-löket után ugyanis itt sokkal kevésbé látványos a fejlődés, gyakorlatilag a térkép és a szereplők érintetlenek. Aztán elindítunk egy játékot, és a képernyő tetején a fontos figyelmeztetéseket jelző ikonok között feltűnik egy új, a fókusz kiválasztására felszólító plecsni – és a karakterünk rutinnapjai megtelnek kalanddal.

Látszólag tehát egyetlen ikonnal bővültünk a portré jobb oldalán (Focus), amely ötévente megengedi, hogy a karakter egy bizonyos életstílusra koncentráljon. Lehet ez a biznisz, az uralkodás, a vadászat, a háború, de ugyanígy választhatjuk az intrikát, a csábítást és a pezsgő társadalmi életet, vagy békésebb lelkületűek akár a családot, a teológiát és a tudományt is. Minden fókusz egy azonnali bónusszal jár, például a háború esetében +3-mal nő a harci jártasságunk (Martial), ugyanakkor mindegyikhez tartozik egy-egy új eseménylánc, amely a példa esetében a párbaj lesz. A pogány, kiátkozott vagy rivális karaktereknél a továbbiakban megjelenik a „Duel” lehetőség, és élethalálra összeakaszthatjuk velük a pengét, a szokásos illusztrált, szöveges mederben. Persze a végkimenetel bizonytalan, de ha elég sokszor győzünk, akkor hírnévre tehetünk szert a „szakmában”, és begyűjthetjük a Duelist traitet.

Természetesen az ellenlábasok ármányos elintézése annyira hangsúlyos itt is, mint az alapjátékban.

ADATOK

KIADÓ **Paradox**

FEJLESZTŐ **Paradox**

MŰFAJ **grand strategy**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800/Radeon X1900 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Way of Life egy apró, de jelentős előrelépés a szerepjátékélmény felé. A karakter életének kiteljesedése, az egyedi lehetőségek remek mézesmadzag, de nagyobb dózisban még jobb lenne.

GRAFIKA: **75%**

HANG: **80%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Tíz egyedi életstílus a hozzá kapcsolódó eseményekkel, traitekkel és bónuszokkal.

KONTRA

Némi változatosságot elbírt volna a téma, és tessék gyorsan kijavítani a bugokat!

83%

MINDENKI NYOMJA...

Az azonnali jutalom, a fókuszokhoz tartozó eseménysor, és végül a megszerzett traithalmaz minden esetben más és más. A teológusok zarándokutakra mehetnek, a business kategóriának ott a pénzverde és a karavánok, a tudomány kedvelői obszervatórium építésébe kezdhetnek (fejlesztési pontokat ad), tehát mindenki kapott valami jó mókát. Ám a Way of Life igazi jelentősége, hogy az MI által vezetett sok száz karakter is választ, és néha interakcióba lép velünk épp e csatornákat használva. A király legjobb ivócimborájává válni és táblajátékban laposra verni, miközben a

a férjezettség sem jelent védelmet, semmi nem számít, ahogy a rokoni kapcsolat sem. Amennyiben negatív relációról indulunk, akkor egy ideig küldözgethetjük a rózsákat, aztán jöhet az első légyott – ezt lehet diszkréten, közvetítő útján, vagy nem annyira diszkréten

A Crusader Kings II-ben eddig is döbbenetes volt a szimuláció, de ezzel a kiegészítővel vált igazán életszerűvé.

feleségét a szeretőnké tettük... hát, ahogy a mondás tartja, az élmény megfizethetetlen. Nyilván mindig van kockázat, a nagy vadászatok, de akár a borozgatás közben, táblajátékkal felszított hangulat is végződhet tragédiával. Másfelől a játékmechanikára is komoly hatást gyakorolnak a választásaink: a látszólag ártalmatlan családi fókusz +25% termékenysége elárasztathat minket nem kívánt örökösökkel, a tudományok művelői pedig hamar kieshetnek a pápa kegyeiből.

CRUSADER KINGS 2 Á LA DON JUAN

Gyanítom, hogy a csábítás (Seduce) és a dőzsölés (Carousing) életstílus lesz mindenkinél az első, amit kipróbál. Nos, a középkori kujonok alaposan kiélhetik magukat a szerepben, ugyanis a diplomáciai opcióknál feltűnő „csábítás” felirattal a környéken fellelhető összes asszony szabad prédává válik. Rang, életkor (úgy értem bármely felnőtt nő, a 80 éves matrónák is), de a külső és is intézni –, a befejező etapban pedig már csak ki kell találnunk, hogy az adott hölgyet hogyan tudjuk az ágyba csalni. A kapcsolat gyümölcse a későbbiekben megjelenik az eseményfán, amely titkos légyottokkal, botrányos lebukásokkal is gazdagon meg lett fűszerezve. A női karaktereknél, főleg az egyedülállóknál komoly társadalmi kirekesztő tényező egy balkézről született gyermek, tehát náluk csak csínján a lehetőséggel! Azt se felejtsük, hogy a felszarvazott férjek sem fognak örülni...

JÓ MÓKA, DE KICSI A PORCIÓ

Tivornyázni, szarvast üldözni, vadászkutyát nevelgetni remek kaland, de hátulütői is vannak, ugyanis a meglévő eseménysorokban nincs sok variancia, és karaktertől függetlenül ugyanazokat a medreket tapossuk mindegyik fókuszban – no meg az ismétlődő láncokba néha még kisebb hibák is becsúsztak, a szakítás (Break up) opció például nem mindig működik...

HD filmek, online játékok, nagy felbontású tartalmak a konnektorból!

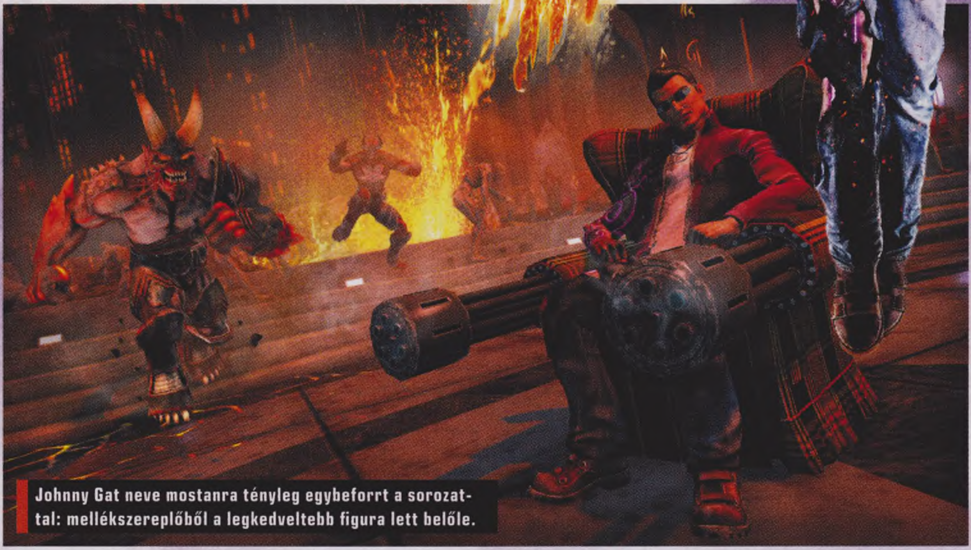
Növeld hálózatod teljesítményét és megbízhatóságát a ZyXEL Plug-and-play Powerline és Coax adapter eszközeivel!

ZyXEL

Make the World Connect

SAINTS ROW
GAT OUT OF HELL

[ÍRTA JOHNBART] **Nem pihen a Föld legelborultabb (és egyetlen megmaradt) bűnszövetkezete: a Szentek a csillagok közül ezúttal egyenest a kénköves pokolba szállnak alá, hogy elfenekeljék a Sátánt és annak démoni kompániáját. Kérdésem csak annyi: miért?**



Johnny Gat neve mostanra tényleg egybeforrt a sorozattal: mellékszereplőből a legkedveltebb figura lett belőle.

Az ördög bújhatott a Volitionbe (illetve a Deep Silverbe), amikor felröppent náluk a Saints Row: Gat out of Hell (innentől GooH) gondolata, a sorozat negyedik része után ugyanis szinte mindenki biztosra vette, hogy a champaigni csapat egy technikai és játékmenetbeli szemszögből nézve is teljes értékű, új etap hegesztésébe fog. Ez már csak azért is lenne ildomos, mivel standalone DLC-t kiadni egy olyan játékhoz, ami eredetileg szintén standalone DLC-nek indult (és zseniális elmebaj ide vagy oda, technikailag nem volt más, mint egy méretes, önállóan futtatható Saints Row: The Third kiegészítő) legalábbis homlokráncoló döntés. A GooH mindenesetre jött, látott, és letarolta az alvilágot – és bár akcióból és gegekből nem szenveds hiányt, ez a pokoljárás mégsem lett több egy rutinos, ámde felesleges iparosmunkánál.

MENJ A POKOLBA!

A címből és a bevezetőből sejthetően tehát a sci-fi keretet mitológiai fantasyközeg váltja, a középpontban pedig a pokol, pontosabban a Sátán megregulázása áll. A bonyodalmak Kinzie, a brigád introvertált hackercsajának szülinapján kezdődnek, amit a csapat egy elfekvőben talált ouija-táblával próbál feldobni: az eszköz teszi is a dolgát, pokolkaput nyit az Elnök lába előtt, a Sátán ugyanis főhősünket nézte ki bakfis gyermeke jövendőbelijének (és még azt mondták egyes hazai rapperek, hogy az alvilágnak nincs romantikája!). Több sem kell Kinzie-nek és a banda rezidens hentesének, Johnny Gatnek: a főnök után ők is alászállnak a pokolba, hogy kimentsék kőbe zárt gazdájukat, és közben odacsapjanak az alvilág urának is.

Fejlesztési filozófiáját tekintve a GooH a zseniális Far Cry 3: Blood Dragonra hajaz: egy cirka 6-8 órás szórakozást kínáló, vagyis önállóan futtatható kiegészítőről van szó, amely nagytestvére technikai alapjaira épül, csak épp minden olyan elemet kivágtak belőle, amit egy rövid bővítményben feleslegesnek ítéltek.

A karakterkészítést így mindjárt elfelejthetjük (Johnny és Kinzie megjelenésén nem változtathatunk, bár az előző részben testre szabott górénkat beimportálhatjuk a játékba, ha van kéznél egy SR4-es mentés), a tuningolható kocsik és a megvásárolható ingatlanok a helyszínből adódóan szintén kimaradnak, akárcsak az utóbbiakból származó rendszeres jövedelem. A játékmenet tehát sokat egyszerűsödött, egyedül csak a magassági közlekedés ad újat: az előző rész siklórepülésével szemben ezúttal ugyanis Lucifer szárnyaim csapkodhatjuk körbe be a játékteret, ami nagyon odavág. A hangsúly érezhetően a rövidke (3-4 óra alatt kivégezhető) főszálra, illetve az elérhető mellékküldetésekre helyeződött – a GooH pedig szerencsére mindkét téren jól muzsikál (néha szó szerint).

A sztori hozza a szokásos elborult szintet (a neten korábban már elspoilerezett éneklős betétén túl is bőven akad agyzsibbasztó momentum), Johnny és Kinzie beszólásai ütnek, mint az istenek kalapácsa, visszatérő karakterekből pedig ezúttal sincs hiány, akárcsak új arcokból (bár Feketeszakáll, Shakespeare és Vlad Tepes nem üt akkorát, mint lehetne, egyszerűen nincs annyi játékidejük, hogy brillírozzanak). Maga a sztori egyébként érezhetően

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Deep Silver Volition

MŰFAJ
sandbox akció

MULTI
2 fős co-op

STÍLUSMINTA

Saints Row: The Third
2013 (DEEP SILVER)

Saints Row IV
2013 (DEEP SILVER)

a sorozat rajongóinak íródott, mivel nem nagyon magyarázza a visszatérő karakterek előtörténetét – DLC-ként ez mondjuk érthető is, a szériába nem ezzel az etappal javasolt beszállni.

A nyílt világú játékmenet szintén rendben van, a pokol fővárosaként operáló New Hades tömve van kacagtató mellékküldetésekkel: kárhozott lelkek mentésével, a démoni seregek támaszpontjaként szolgáló katlanok kipucolásával, vagy épp túlvilági kollégista bulik szabotálásával okozhatunk zavart az alvilágban, egyrészt a helyszínnek megfelelő fegyverzettel (sáskajárásvető, kénkövet köpködő géppisztoly stb.), másrészt az előző rész némileg átdolgozott szupererőivel (a telekinézist például megidézhető démonok váltják). A pokoli időtöltés mind szóló, mind kooperatív módban garantált (utóbbi esetben a kiszolgáló Johnnyt, míg a vendég Kinzie-t irányítja, míg szólóban bármikor válthatunk kettejük között, a megszerzett képességeket pedig mindkét karakter automatikusan megkapja), vagyis ezen a téren a csomag hozza a kötelezőt.

DANTE POKLA?

A hangulattal tehát nincs gond, a poklot felforgatva azonban folyamatosan ott motoszkált a fejemben egy kellemetlen gondolatfoszlány, ami nem is annyira a csomag tartalmát, mint inkább a puszta létét kérdőjelezte meg. Johnny magánszámát ugyanis a szórakoztató sztori ellenére is teljesen feleslegesnek érzem, főleg egy Saints Row IV után, amit hiába imádtam, technikailag akkor is egy az egyben elődjére épült (ami ugye annyit tesz, hogy a GooH is az SR3 2011-es alapjain csüng). A különbség ezúttal az, hogy míg az SR4 elődjéhez képest jelentősen kibővített tartalommal érkezett,

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad Q6600 vagy AMD Athlon II x3 processzor, 4 GB RAM, Nvidia GTX 260 vagy AMD Radeon HD 5850 VGA, 10 GB HDD

Tartalmas, ámde felesleges önállóan futtatható DLC, a szokásos elborult humorral, felemás városképpel és minimális játékmenetbeli újításokkal.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Mókában-kacagásban az alvilágban sincs hiány, a poklot Lucifer szárnyaival berepülni pedig felettébb élvezetes.

KONTRA

Az ördög a részletekben lakozik, amik pár apróbb játékmenetbeli módosítást kivéve egy az egyben az előző két részből érkeznek.

75%

Na bumm, lelőttük a játék legnagyobb meglepetését: maga a Sátán is tiszteletét teszi a Gat out of Hellben!

addig ez a DLC tényleg nem több egy átskinezett, alaposan megvágott rókabőrnél.

Az akció ennek megfelelően jottányit sem változott (ellenfeleink továbbra is létszámukkal, semmint eszes taktikájukkal okoznak kihívást), a minijátékok zöme az előző etapokból érkezik (kivételt csak a repülés köré épített activityk jelentenek, amik tényleg jók lettek), a szupererők és fegyverek jó részét pedig szintén csak minimális, főleg kozmetikai változtatásokkal emelték át az elődből. Az előbbinél ez annyit tesz, hogy nagy meglepetésekre ne számítsunk, utóbbinál pedig azt, hogy alapból ezúttal is nagyon gyengék, ráadásul néhányuk nem is jut túl az egyszeri poén szintjén: a sokat reklámozott minigunos fotel például messze a legkényelmetlenebből irányítható jármű a játékban.

Sajnos a Volitiontől egyre ötlettelenebb epizódokra futja; reméljük, a következő Saints Row már igazi folytatás lesz.

Vizuális fronton a 2011-es alapokhoz képest szinte semmit nem változott a játék: New Hades, mint alvilági főváros nagyon fantáziátlan, képi világa pedig inkonzisztens, a terület zöme ugyanis az előző részek átskinezett steelporti modelljeit használja, a város ennek megfelelően nagyon szögletes, és zavaróan modern benyomást kelt, hagyományos alvilági ábrázolású, high fantasy-jellegű épületből nagyon kevés van. Grafikai téren tehát a játék nem brillírozik, épp ezért állok (megint) értetlenül a gépigény előtt: a 2011-es SR3 vizuális színvonalát hozó etap éhsége ugyanis még az SR4 (hasonlóan indokolatlan) vasigényéhez képest is tovább nőtt (minimum négymagos proci kell a futtatáshoz), ráadásul ez a rész is hajlamos rendszertelenül kékhalálra fagyasztani a gépemet.

Ami a hangokat illeti, ott komoly probléma nincs: a szinkronszínészek brillíroznak, a nyomasztó háttérzene egész hangulatos, aki viszont zúzós death metalra és kemény rockra csapatná az alvilági autópályákon, csalódni fog: a pokolban a rádiók némák, licencelt zeneszámokra nem tellett a büdzséből.

LENYÚZOTT BŐR

A Volition (talán a Deep Silver nyomására) másodszor is lapot húzott a Saints Row The Thirdre, és bár a fantasymilió (valamint a DLC-s címke) úgy-ahogy menti a helyzetet, azért remélem, hogy a brigád a GooH-val most már tényleg lezárja a sorozat SR3-mal kezdődött korszakát (erre egyébként az elérhető befejezések tükrében nagy esély van). A bandával továbbra sincs gond, a technikai körítéssel és a játékmenettel viszont már annál inkább: mindkettő kezd kifáradni, szóval egy esetleges ötödik résznél ennél sokkal többet kell villantania a Volitionnek, ha nem akarják hőseik után a sorozatukat is a pokol fenekére küldeni.

92%

Ha kíváncsi vagy az „alapjáték”, a Saints Row IV tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/saints-row4

GREY GOO

[ÍRTA TIKA] **A Grey Gooval kapcsolatban többnyire két információmorzsa ragad meg a kobakokban. Az egyik, hogy ebben van az a szürke takonyszerű izé, ami elnyel mindent, a másik pedig, hogy ezt a sci-fi RTS-t a hajdani Command & Conquer-es arcok dobták össze.**

A Petroglyph ismert név a játékiparban, ha mást nem is, azt mindenképp jegyezzük meg, hogy azok a veteránok alapították, akik már a Command & Conquer vagy a Dune születésénél is ott bábáskodtak. Amikor ugye a Westwood Studios felett megkondult a lélekharang (2003), a csapat egyik ága beolvadt az EA Los Angeles-i stúdiójába, a többiek pedig Vegasban a Petroglyph zászló alatt új játékok fejlesztésébe kezdtek, és ennek az ígéretes kezdetnek volt az első példánya a Star Wars: Empire at War. Az utóbbi időben ugyan főleg MOBA-játékokat, MMO-kat és táblás adaptációkat szabadítottak a világra, de most végre visszatértek ahhoz, amiben elvileg a legjobbak.

VON NEUMANN MACHINE...

A címválasztás rögtön némi magyarázatra szorul, az angol terminológiában a „grey goo" ugyanis egy hipotetikus végítélet forgatókönyvet jelent. Röviden úgy lehetne összefoglalni, hogy egy önmagát reprodukáló nanorobot szó szerint felzabálja a környezetét, ahogy például az „Amikor megállt a Föld" című filmben is történt. A teória alapja egyébként Neumann János nevéhez fűződik, ő alkotta meg először a saját magát megsokszorozó gép „receptjét". A tudósok ezt az elméletet később összekapcsolták a világűr feltérképezésével, így jött létre a Neumann-szonda (önreprodukáló űrjármű, ami távoli naprendszereket kutat). Itt aztán vissza is kanyarodunk a játékhoz, amely a fenti, egyelőre még tudományos fantasztikum kategóriába eső alapokat boncolgatja.

Először is utazzunk el a távoli jövő egy ismeretlen szegletébe, és ismerjük meg a Bétákat! A Béták nem egy szokványos népség – képzeljétek el Mike Tyson fejét, miután lefejelt százhetvenhétszer egy kovácsüllőt, s aztán a bucira vert kobakhoz növesztett még egy pár csökevényes felső végtagot a mellizmaiból, ehhez jön egy Mass Effectre hajazó páncél, és máris helyben vagyunk. Ez az intelligens faj a „Silent Ones" nevű fenyegetés miatt kóborolt el szülőbolygójától, és most épp egy nagy technológiai áttörés küszöbén áll. Nevezetesen nyitnak egy lyukat a térben a későbbi hazalátogatás reményében, csakhogy a kulcslyukon rögtön beesik két idegen fenyegetés – az egyik a folyton kotnyeleskedő emberi faj, a másik pedig a Goo.

A westwoodos idők nem múltak el nyomtalanul, így aztán minden küldetést egy igen jó minőségű videobejátszás nyit és zár le, sőt az eligazítások is a régi élőszereplős szekvenciákat idézik. Egyrészről imádtam, másrészről haho, hol vannak a tömény akciójelenetek, a nagy drámai pillanatok, ami után komoly adrenalinfröccsel mehetnék a csatába?! A 15 misszióból felépülő kampány a Béta, ember, Goo sorrendben fűzi fel a fajokat egyetlen kerek történet mentén, ami tulajdonképp nagy szívás, hisz az 5-5 pálya nyilván kevés, de a nagyobb gond, hogy túl kiszámíthatóvá válik minden, és mondjuk a tizedik missziónál elég gyépésnek kell lenni, hogy elhiggyük, győztünk, mert ugye még jön a kötelező adag trutyi (a Goo etap). Természetesen a kampány csak bemelegítő, van egy skirmishünk, hatféle, különböző viselkedésmintára belőtt MI-vel, és egy egyelőre soványka, nyolc pályát felvonultató multiplayer részleg.

A Dawn of Warhoz hasonlóan az épületek itt is az égből érkeznek, de az egységeket már gyártani kell.

ADATOK

KIADÓ
Grey Box

FEJLESZTŐ
Petroglyph

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

StarCraft II: Heart of the Swarm
2013 (BLIZZARD)

Meridian: New World
2014 (HEADUP GAMES)

ÓVAKODJ A TRUTYMÓTÓL...

Ha felütnénk a „Hogyan készítsünk RTS-t" című kézikönyvet, az első pont az lenne, hogy végy három eltérő fajt. Ezt itt rögtön ki is lehet pipálni. A Béták képviselik a mobilis, könnyen terjeszkedő,

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ELSŐ LÉPÉSEK

Kezdésnek a két finomító, majd gyár és tank tech útvonal javasolt, aztán masszív egységgyártás mellett el lehet kezdeni terjeszkedni a nyersanyaglelőhelyek irányába. Szerencsére a taktikát könnyű újragondolni, mivel a meglévő épületek eladhatók, és elég gyors ütemben tudsz másfajta egységeket gyártani. Általában a repülőkre/bombázókra senki nincs felkészülve, pedig tudnak aratni rendesen.

TELJES KAPACITÁS

A gyárakat automata üzemre is be lehet állítani, csak a kör alakú Autobuild ikont tedd rá minden gyártósorra, és innentől nincs több gond, amíg van nyersanyag, ömlenek az egységek. A nagyobb építkezéseknél viszont szüneteltetni kell a termelést, mert elszívják a matériát. A különböző egységeket a tech melléképületekkel lehet kibontani, ugyanakkor ne feledd, hogy a légierőhöz leszállóplatform is kell.

NAGYKUTYÁK

Az epic egységek építési receptje a következő: Bétáknál Large Hub, plusz két nagy gyár, és mind a négy almodul (tank, tüzérség, légi, lopakodó). Az embereknél cselesebb a dolog, ugyanis egy Large Factory és a négy almodul csak úgy hozható össze (alapértelmezésben egy gyár, három csatolási pont), hogy Conduittal indítasz, erre jön az almodul, majd ide kapcsolódik a gyár, plusz a három szabad helyre a többi.

A kampány már Normal fokozaton is brutális tud lenni, az ellenfél végeláthatatlan mennyiségben ontja az egységeket.

lépegetőkre fókuszáló nációt, míg az emberek a masszív védelem mesterei, és a siklókra épül a hadviselésük, a Goonak pedig a kocsonyás állapot / gyors reprodukció duó jutott. Nyilvánvaló, hogy utóbbi az igazi ász a bandában, ugyanis nincs szüksége épületekre, az „anya" egyszerűen ráül a nyersanyagforrásra és begyűjti a matériát, majd osztódással egyre több központ jön létre, amelyek szabadon vándorolhatnak. Minden központi lény képes új, kisebb egységeket, kvázi katonákat is létrehozni, miközben akár elnyelheti és nyersanyagként használhatja az ellenség erőit, ráadásul a gyors helyváltoztatást még a hegyek sem korlátozzák az esetükben. Képzeld el, hogy egy ilyen átjut a vonalaidon, s mire levadásznád, kettő lesz belőle, aztán négy, és mindegyik létrehoz egy önálló sereget, vagy elrejtőzik olyan helyeken, ahol a gyalogságod nem fér hozzá!

A másik két faj esetében sem nevezném szokványosnak a bázisépítést. Az emberek például egyetlen erős központi mag köré építkezhetnek, s csak ők használhatnak védelmi tornyokat. A terjeszkedésük alapfeltétele, hogy minden új épületnek energiavezetékkel kell csatlakoznia a maghoz, ami baromi macerás, mert egyrészt sérülékeny, másrészt még a vakok is egyből odatalálnak a bázisunkhoz. Ezt a korlátozást elvileg kompenzálja, hogy bármikor szabadon teleportálhatják, variálhatják az infrastruktúrát: építesz egy új energiacsatolót a következő nyersanyagkráter felé, és két kattintással odateheted a végére a lövegeket, vagy akár a már meglévő finomítót is. A Béták konvencionálisabb népség, a kőműveseiknél az a szent előírás, hogy minden gyárnak, nyersanyagbegyűjtőnek csatlakoznia kell egy hubhoz, amelyet háromféle méretben bárhová, szabadon letehetnek. Kizárólag náluk elérhető az a lehetőség, hogy a falakon lévő tornyokba beültethetnek egy egységet.

TÉNYLEG EPIC!

Bármennyire is egyedinek tűnik az építkezés rész, sajnos egységekben, fejlesztésekben ezt már nem sikerült überelni. Tulajdonképpen a Béták és emberek arzenálja között csak külsőségekben vannak eltérések, mindenhol ugyanaz a tank-tüzérség-légierő felosztás köszön vissza, kisebb nüanszokkal. Érdekes, hogy hiába a lopakodóképesség és a többi sallang, egyik egység sem igazán emlékezetes, holott egy Starcraftról például mindenkinek rögtön beugrik a Siege tank. Az epic egységekkel viszont megint adtak egy nagy maflást a klasszikus műfajnak, ugyanis mindhárom faj a technológiája csúcsán elkészítheti a maga szuperfegyverét. A Bétáké egy csúnya nagy ágyúval szerelt lebegő platform, amire még pár egység fel is kapaszkodhat, hogy a tornyokból aprítsa az ellent. Az emberek Alfa névre hallgató szörnyszülöttje egy sugárhajtású csúcsrobot halálsugárral, na, ezt már a puszta látvány miatt is érdemes megépíteni. „Szegény" Goo viszont csak egy csápos, extra méretű tócsát kapott – hja, a folyékony halmazállapotnak is vannak hátulütői...

A Grey Goo iszonyú erősen kezd, látványos a nyitóanimáció, ráadásul rögtön egy érdekes idegen faj (Béta) kerül az egér alá. Ugyan az embereknél kicsit leült a sztori (a női főszereplő sem elég karizmatikus), de a Gooval megint felér a csúcsra. A látvány és a körítés rendben van – lehet hogy nem lehet róla szuperlatívuszokban beszélni, ám a Glyphx motor precízen hozza a vízesésekkel, erdőkkel átszőtt idegen világ minden apróbb részletét. Ahogy a Goo felzabálja az épületeket, a légicsapások napalmja, és minden apró kirakós a helyére került, még a higanymozgás és a fizikai kontaktusok is.

A minimum gépigényt egyébként senki ne vegye félvállról, mert a sok egységhez kell a kakaó – kétszáz a populációs limit per kopf, és nagyon gyorsan össze lehet rántani egy ekkora sereget. Az új-zélandi Weta Workshop segített a béták és a környezet művészi megformálásában, a minőségre pedig úgy érzem, garancia az a néhány „kisebb" film, amiben eddig közreműködtek: Gyűrűk Ura, Hobbit, Elysium, és örök kedvencem, a District 9. A zenét Frank Klepacki komponálta, ő a Command & Conquer szériából lehet ismerős, itt szintén remek munkát végzett.

Teljesen a radar alatt volt a játék, pedig messze az elmúlt évek egyik legszínvonalasabb stratégiája!

A ZSE-LÉNY MINDENT VISZ...

A küldetésekben és a játékelvben a gyors terjeszkedés dominál, tehát a bázist nem kell sokat tutujgatni, ledobsz két nagy gyárat, s ezek hármasával ontják a jóféle harci szerkezeteket. Szinte mindenhez létezik gyorsbillentyű, amihez nem, azt meg megoldották okosba – a bombázók például automatikusan visszatérnek a bázisra, ha kifogy a muníció, és ott folytatják a támadást, ahol abbamaradt. A pályatervezésben némi ötlethiány érződik, de ez inkább saját probléma, mármint, hogy nem szeretem az ennyire tagolt, labirintusszerű mintázatokat.

Van néhány kisebb próbálkozás, például az egyik küldetésben ötperces szünetekkel érkező földrengés amortizálja a berendezést, de kétségkívül a legjobb pillanatokat a Béták kontra Goo összecsapások adták. Összességében ez egy remek, gyönyörűen kivitelezett játék, csak éppen kevésbé emlékezetes, mint a Starcraft vagy a C&C.

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

Intel Core i3, 4 GB RAM, 1024 MB DirectX 11 VGA, 15 GB HDD

Profi munka; a Gooval sikerült megalkotni a tökéletes ellenséget, és a prezentációban sincsenek lyukak. Érdekesebb egységek, hosszabb kampány, egy kicsit több akció a videókba, és alázna!

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Jó minőségű videóanyag, szép környezet, három profin kidolgozott és eltérő infrastruktúra.

KONTRA

Az emberek és Béták egységei sablonosak, a multit is lehetne bővíteni.

87%

KELL A NAFTA

A minitérkép bal alsó sarkában található ikon fedi fel a nyersanyaglelőhelyek (Catalyst) pontos koordinátáit. Egy tócsa több finomítót is kiszolgálhat, csak figyelj oda az elhelyezésére! A kinyerhető mennyiség folyamatosan fogy, ezt egy nyalóka jelzi a forrásnál, a pillanatnyi forgalmat pedig egy számláló a jobb felső sarokban. Raktározni (siló) tulajdonképpen csak az epic egységek építésénél szükséges.

ÜTŐS PÁROS

Minden fajnak van egy igen erős tüzérségi eszköze, amely jóval messzebbre lő, mint amennyire lát, ezért is kell párosítani egy felderítőegységgel. A Dagger-Howitzer, Seeker-Hailstorm és Radiant-Crescent párosokból az elsőt lehetőleg ültesd be a bozótba. Gyártási oldalról a Stealth és az Artillery techmodult kell hozzákapcsolni ugyanahhoz a gyárhoz, és már mehet is a futószalag.

IPI-APACS

A bokros részek remek tulajdonsága, hogy bentről kifelé az egység mindent lát, viszont a kívül elhaladók csak akkor látnak be a sövény mögé, ha ott tartózkodik egy saját egységük is. A Goo ellen javasolt felderítőkkel telepakolni a térképet, mert a kis piszkok állandóan osztódik, és soha nem tudod kivégezni. Na, aztán amikor a Mother-tócsa/tócsák feltűnnek, mehet rájuk a légicsapás, 4-5 gép elég is.

NAGY FAL, NAGY...

A Béták védekezése a falakra épül, ne sajnáld a nyersanyagot, tereptárgytól tereptárgyig szépen le lehet zárni minden átjárót. A tornyokba ültess Guardianokat (tank+air tech), ezek ugyanis a földi és légi egységek ellen egyaránt hatásosak – a Hand of Rukot (epic egység) is velük töltsd fel. Az embereknél a fal és tüzérség kombó lehet hatásos, itt az energiamező inkább a lassítás szerepét tölti be.

LIFE IS STRANGE

[ÍRTA **MCMACKO**]

A kalandjátékok műfaját sokan deklarálták már tetszhalottnak, azonban a zsáner valahogy mindig túlélt, megújult és haladt a korral. A franciák legújabb, epizódokra osztott üdvöskéje a Heavy Rain vonalat ötvözi a Telltale-szokásokkal. De vajon milyen sikerrel?

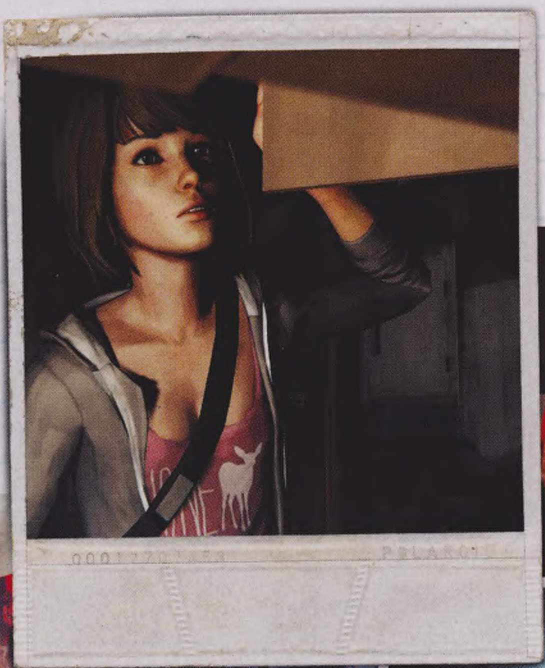
Hát igen, a kalandjátékok szerelmesei az utóbbi években nem panaszkodhatnak. Bár a point and click stílus továbbra is egy szűk kör által művelt (és szűk körnek szánt) kiváltság, a fejlesztőstúdiók sokat tettek azért, hogy a mainstream vonalba is bekerüljön a narrációt, döntéseket és logikai feladatokat többnyire egyenrangú elemként kezelő kalandzsáner. Gondoljunk csak David Cage-re és csapatára, akik legutóbb a Beyonddal kápráztatták (?) el a nagyérdeműt. De ott van a Telltale-iroda is, ahol óriási franchise-ok születnek újjá, epizodikus kalandjátékok formájában. A francia illetőségű Dontnod Entertainment a Remember Me-vel írta fel magát az ígéretes újoncok falára, most pedig egy modern, tévésorozatokra emlékeztető címmel próbálkozik, amely bizonyos szempontból akár a fentebb említett fejlesztőktől is érkezhetett volna.

A keretet a Telltale-től, az alaptémát pedig a Gone Home-tól emelték át, de az egyveleg jó lett!

LAURA PALMER SZELLEME

Nem véletlenül hivatkozunk sorozatokra, hiszen a Life is Strange mind megjelenésében, mind forgatókönyvét, karaktereit és stílusát tekintve is a tévés szériákat, valamint a misztikus ifjúsági filmeket tekinti kiindulási pontnak. Hősünk egy masszívan önbizalom-hiányos tinilányka, akinek a porcelánburka alatt egy mély, érző lélek lakozik. Imád fényképezni, művészeti iskolai tanulmányai sínen vannak, csak a beilleszkedéssel akadnak problémák. Egy tanórai baki után Maxine épp próbálná összeszedni magát, amikor véletlenül tanúja lesz egy iskolai gyilkosságnak. A legfeszültebb pillanatban azonban megáll az idő, Max pedig visszaszalad az idő fonalán, és ismét a tanórán találja magát. Miután felismeri, hogy megmentheti az áldozatot, összeszedi minden erejét, és indulhat élete legnagyobb kalandja...

Kifejezetten izgalmas a Life is Strange alapszituja, még akkor is, ha az egyes részleteket tényleg máshonnét kölcsönözték. A Blackwell iskola falai között egyébként sincs minden rendben. Laura Palm... izé, Rachel Amber, a mindenki által imádott üdvöske eltűnt, az igazgató érezhetően korrumpált, és egy bekamerázós-megfigyelős balhé is épp a szemünk előtt bontakozik ki, miközben a kampuszon lófrálunk Maxszel.



ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
DONTNOD Entertainment

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

The Walking Dead
2012 (TELLTALE)

Gone Home
2013 (FULLBRIGHT)

Atmoszférateremtésben kiemelkedő munkát végeztek a franciák, ugyanis a játék legalább annyira nagy hangsúlyt fektet a környezet bemutatására, mint a karakterek leírására, motivációik boncolgatására. Maxnek ráadásul majdnem minden érdekes tereptárgyról van néhány gondolata, fényképezőgépével pedig az arra érdemes szituációkat meg is örökíthetjük (ezért járnak az acsik/trófeák). A helyszínek tobzódnak a különböző popkulturális utalásoktól, geek hivatkozásoktól, a díszletek között pedig tőlünk függetlenül is élik mindennapjaikat az emberek. Az pedig külön öröm, hogy a készítők a mívesen kidolgozott részleteket nem vágják direkte az arcunkba, hanem nekünk kell kutakodnunk, hogy a kép összeálljon. (Kíváncsi leszek, hányan szúrják ki elsőre például a TWNPKS rendszámot, vagy hányan csodálkoznak majd rá a tényleges fotótörténeti utalásokra...) Amíg a Gone Home ezt a megközelítést fő játékelemként alkalmazta, addig a Life is Strange szinte valóban csak a hangulat fokozása érdekében (és talán

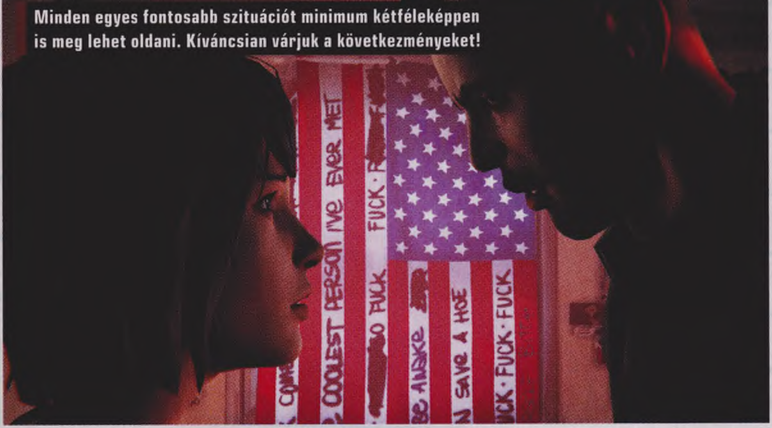
időhúzásként) dúsítja fel a díszleteket mindenféle színes-szagos aprósággal. A tényleges játékmechanika ugyanis egy különleges időmanipulálós ötleten és a döntések erején alapszik, ami önmagában is képes lenne a Life is Strange-t érdekessé tenni.

AZ IDŐ URA

Láthattunk már olyan kalandjáték-sorozatot, amely a döntéseinket epizódokon keresztül görgette előttünk. Max idővisszatekerő képessége azonban különös csavart visz a jól ismert formulába. Egy-egy dialógus során, vagy épp egy cselekedetünk után a játék jelzi, hogy beindul a pillangóeffektus, és a tettünknek következménye lesz. Max fejben végiggondolja a történéseket, és egy belső monológ segítségével a játékos felé is kommunikálja, hogy a döntésünknek milyen hatásai lehetnek. A nagy újítás ott jön be a képbe, hogy az időt visszatekerve, kvázi próba-cseresznye alapon végignézhetjük az összes elágazást, hogy mire juthatunk az adott helyzetben. Érdekes megoldás, hogy egy rossz válasz esetén érkező tanulságot aztán a visszaforgatott idő segítségével már mi magunk is előrelátóan felhasználhatjuk, ezzel megelőzve a bajt, vagy épp fordítva, javítva a megítélésünket. Máskor épp egy tárgy megszerzése vagy probléma megkerülése miatt kell az idővel játszadoznunk, és eltüntetni mondjuk a bénázásunk nyomait.

Persze trükkösek a készítők, és jól rá is játszanak a megvezetésünkre. Max ugyanis tényleg egy tini fejével gondolja végig az eseményeket – egyáltalán nem biztos, hogy amilyen döntést végül utólag kritikusan gondol végig, később még nem lehet majd a hasznunkra. Persze ezt csak a többi epizód tükrében tudjuk majd korrekt módon értékelni, hiszen a felütésben csak nagyon kevés következmény hat vissza a cselekményre.

A játék egyébként a sztori végén összeveti a döntéseinket a többi játékos preferenciáival, az elágazásokat pedig két szintre osztja. A főbb cselekedeteink valószínű nagyobb hangsúllyal szerepelnek majd később, mint a másodrendűként értelmezett apróbb döntések. (Például aláírjuk-e a tanárnéni petícióját, engedjük-e a csoporttársunknak, hogy portrét készítsen rólunk, és így tovább.)



Minden egyes fontosabb szituációt minimum kétféleképpen is meg lehet oldani. Kíváncsian várjuk a következményeket!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2.0 GHz,
2 GB RAM,
512 MB DX9.0 VGA,
3 GB HDD

Friss, epizódokra osztott misztikus kalandjáték, amely az időmanipulálós történetre, atmoszférára és a szereplőire helyezi a hangsúlyt.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Atmoszféra, érdekes szituációk, időmanipulálás, mindez a hétköznapok és a misztikum leplébe burkolva.

KONTRA

Nem látni még, mennyire lehet komolyan venni a pillangóeffektusokban rejlő lehetőségeket, plusz apró technikai bakik.

80%

A játék lendülete eleinte igencsak sodró, bár az interakció az epizód második felére kicsit háttérbe vonul, és nagyobb hangsúlyt kap a környezeti felfedezés, valamint a karakterek mélységeinek feltárása.

SZÍNES TINTÁKRÓL ÁLMODOM

Dontnodék már a Remember Me idejében megmutatták, hogy brutális minőségű művészi tartalmat tudnak a játékaik mögé tenni. A Life is Strange nagyon sajátos, egyből azonosítható küllemmel bír. Textúráit mintha csak vízfestékkel vagy temperával álmodták volna a meglehetősen egyszerű geometriai elemekre. A kissé elnagyolt modelleket (és a rettenetes szájmozgás-szinkronizációt) pont a sajátos stílus és a bőségesen alkalmazott speciális effektusok dobják fel. A kamera lencséjének aberrációja, gusztusosan alkalmazott fókusz-, valamint bokehhatások sora díszíti a vizuális összképet. Az alkalmazott Unreal motor ugyan stabilan teszi a dolgát, de még PS4-en is találkoztunk textúra pop-uppal, ami azért kizökkentheti az embert az illúzióból.

Az audioszekció producere viszont majdnem hibátlan munkát végzett. Aki szeretné magába szívni a Life is Strange auráját hallható formában, az üsse fel José González „Crosses" remekét valamelyik zenei megosztón, és képzelje maga elé a világot egy vízfesték-szűrőn keresztül...

ÉS A KÖTELEZŐ CLIFFHANGER...

Mire az epizód végére érünk, bekapjuk a horgokat és kialakul bennünk a mélyebb érdeklődés Max sztorija iránt. A készítők végül elérik a céljukat, aki pedig a csodálatos záró képsorok után sem kattint a Season Passra, az tényleg jobb, ha inkább nem is erőlteti ezt a stílust. Nagyon kíváncsiak vagyunk rá, hogy a franciák miként folytatják majd a történetet, mert a felvezetés rendkívül ígéretes, de láttunk már olyat, hogy az ígéretek végül beteljesületlenül maradnak. Nagyon sajnálnánk, ha ez így lenne, mivel a való életben sajnos nincs külön gomb az idő visszatekerésére.

GRIM FANDANGO Remastered

[ÍRTA **WILSON**] *A LucasArts bő másfél évtizedes tétlensége után azt hittük, végleg lemondhatunk arról, hogy valaha is megvásárolhassuk digitálisan tucatnyi klasszikus játékukat, aztán eljött a GOG, eljött a retroláz, és egy szerencsés véletlen is közrejátszott.*

A szerencsés véletlent Adam Boyesnak hívják: a Sony PlayStation-részlegének alelnöke, a kiadói kapcsolattartásért felelős vezető fejében már évek óta ott motoszkált a gondolat: mi lenne, ha a pár évvel korábban szerzett hatalmát és befolyását arra használná, hogy gyerekkora kedvenc játékait megpróbálja visszahozni a köztudatba és a PlayStation platformra? Márpedig a Grim Fandango, és igazából az összes többi LucasFilm / LucasArts kalandjáték minimum kétgenerációnyi gyerek ízlésvilágának átformálásáért felelős, ráadásul a legtöbb évek óta elérhetetlen. Vagy mert sohase jelentek meg digitálisan, vagy elkeveredtek a jogok, de a legtöbbször azért, mert a LucasArts egy szalmaszálat sem tett keresztbe azért, hogy minimum több tízezer egykori rajongó vágyát teljesítsék, akik pedig örömmel fizettek volna ismét egykori kedvenceikért. Vagy nem kellett nekik a pénz, vagy egyáltalán nem érdekelték őket a potenciális vásárlók, vagy szimplán csak borzalmas volt a menedzsment: ezt igazából sosem tudjuk meg, de a tény ettől még tény marad, az ezredforduló után a LucasArts elvonult az elefántcsonttornyába, hogy onnét csak pár évente dobjanak ki valami közepesen vállalhatót. Pedig igazi aranybányán ültek, és ülnek mind a mai napig, és az kellett ennek felnyitásához, hogy George Lucas készpénzre váltsa a birodalmát, az új vezetőség – a Disney – pedig elkezdje pénzre váltani a kincseit.

A NOIR NYOMÁBAN

Márpedig a Grim Fandango a LucasArts bő másfél évtizedes diadalmenetének egyik nagy és egyben talán utolsó ékköve. Az 1998 októberében kiadott kalandjáték nemcsak műfajának vitathatatlan csúcsa, de egyben egy korszak lezárása is: ez volt az utolsó alkalom, hogy egy tripla-A kategóriás kiadó egy tripla-A kategóriás kalandjátékot támogasson pénzzel. Az FPS-ek, az egyre monumentálisabb, 3D-be költöztetett szerepjátékok hajnalán egyre jobban elapadt az érdeklődés az akció nélküli, interaktív történetek után, így igazából ennél fantasztikusabb, ennél tökéletesebb búcsút nem is kaphattunk volna.

Egy dolgot leszámítva: ha az eredeti, kultikus, klasszikus változatot a kiadása óta eltelt másfél évtized alatt ne lett volna olyan piszok nehéz beszerezni. Valamilyen érthetetlen okból kifolyólag csak egy maroknyi LucasArts-játék (szinte kizárólagosan Star Wars címek) vészelte át az ezredfordulót, a stúdió / kiadó legnagyobb klasszikusai örökre az archívumok mélyén és az aukciós portálok sarkaiban maradtak.

ADATOK

KIADÓ
Double Fine Productions

FEJLESZTŐ
Double Fine Productions

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

The Secret of Monkey Island: Special Edition
2009 (LUCASARTS)

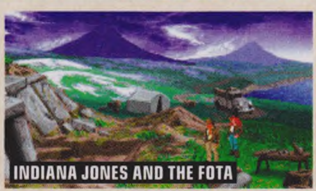
A legjobb LucasArts kalandjátékok

DAY OF THE TENTACLE

Tim Schafer korai karrierjének legsikeresebb címe, a Maniac Mansion folytatása, az 1993-as Day of the Tentacle mind a mai napig alapmű, ha olyan játékokról beszélünk, ahol sikerült tökéletesen megvalósítani a több irányítható szereplőből eredő problémákat. Az itteni három főszereplőnek egy végtelenül gonosz idegen lényt kell megállítania térben és időben, mielőtt az átveszi az uralmat a világ felett. Idén remastered kiadás érkezik belőle!

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

A Ron Gilbert karrierjét egy életre meghatározó The Secret of Monkey Island minden idők egyik legviccesebb és legőrültebb kalandjátéka, a főszerepben egy olyan balszerencsés, mégis hihetetlenül optimista fiatallal, akinek minden vágya az, hogy kalózzá váljon, és ehhez nem fél próbáknak alávetni magát, még ha közben meg is akarja ölni egy a túlvilágról visszatért kalóz szelleme. Folytatása legalább ennyire zseniális volt.

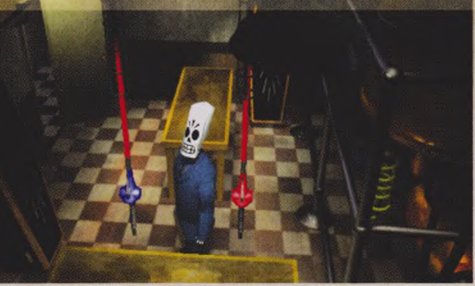


INDIANA JONES AND THE FOTA

Talán nem túlzás azt állítani, hogy a Fate of the Atlantis van annyira jó, mint az első vagy a harmadik Indiana Jones-film: az például totálisan biztos, hogy a másodikra több kört ver történetével, amely az elvileg csak a legendákban létező Atlantisz körül forog, amit a nácik mindenképp meg akarnak találni, hogy ezzel erősítsék meg a német hadigépezet működését. 5,39 euróért megvásárolható a GOG-on!

FULL THROTTLE

Mielőtt Tim Schafert úgy ismertük, mint a fickót, aki megcsinálta minden idők legjobb kalandjátékát, a Grim Fandangót, csinált még egy hasonló kvalitásokkal bíró darabot. A Full Throttle története egy olyan disztópikus jövőt mutatott be, ahol a hagyományos járműveknek leáldozott, és azok gyártói a gyilkosságtól sem riadnak vissza a régi eszközök leváltása érdekében, de egy motoros banda ezt nem hagyja.



Nem készült belőlük rendes, nagy sikert arató DVD-újrakiadás, nem kerültek fel sem a Steam, sem a hasonszőrű online disztribúciós portálokra, így aki be akarta pótolni a kilencvenes évek legnagyobb játékait, vagy a pénztárcája mélyére kellett nyúlnia, kifizetve egy nem is biztos, hogy működő dobozos kiadás árát, vagy vállalhatta a kalózkodás következményeit és nehézségeit.

Utóbbi különösen a Grim Fandangóra igaz, ami alig pár hónappal követte a Windows 98-at, és nem azon játékok sorait erősíti, melyeket nehézségek nélkül lehet – eredeti formájukban – modern környezetben futtatni. És ez az, amit rettenetesen fontos kiemelni a Remastered kapcsán: a névben nem véletlenül szerepel ott a szócska, hiszen ez se nem remake, se nem rendezői változat, se nem bővített kiadás, csupán az alapjáték egy olyan új változata, amely állítgatás, bütykölés nélkül elindul bármilyen modern operációs rendszeren, és a Sony közbelépésének hála PS4-en és PlayStation Vitán is. Belenyúlni tényleg csak minimálisan nyúltak bele, ennek pedig igazából egy központi oka van: az, hogy a játék egésze prerenderelt, vagyis 3D-ben megalkotott, aztán képként rögzített hátterek előtt zajlik, azokat pedig 17 évvel ezelőtt, jócskán a HD-korszak előtt készítették, így ahhoz, hogy valami igazán komoly változtatást érjenek el, az kellett volna, hogy nulláról építsék újra az egészet. Erre pedig érthető okokból – megtérülés kontra befektetett pénz és idő – nem volt lehetőség.

Nem lett volna rossz, ha kicsit alaposabb munkát végeznek vele, de a Grim Fandango ebben a formájában is tökéletes.

ARANYLEMEZRŐL

Mi változott akkor? Igazából három dolog. Egyrészt maguk a karaktermodellek, melyeket tényleg újraalkottak, az eredetihez képest kategóriákkal több részletet tartalmazó textúrákkal. Másrészt megjelentek a dinamikus fényeffektek, vagyis bizonyos helyszíneken és helyzetekben (például egy cigaretta meggyújtásánál, vagy az ablakon beszűrődő napfénynél) a környezetre fény vetül. A harmadik, a legnagyobb és a legfontosabb változtatás az alternatív irányítás. A Grim Fandango egyike volt a legelső 3D-s kalandjátékoknak, vagyis egy teljesen gyerekcipőben járó stílusban próbálkozott, és nem egészen sikeresen. Tim Schafer, a legendás játékok atyja görcsösen ragaszkodott az ekkoriban egyre népszerűbb „tankirányításhoz", a Resident Evil és a Tomb Raider sorozatokban látott metódushoz, ahol a főszereplő adja a referenciapontot a mozgáshoz. Ez értelemszerűen azt jelentette, hogy a szűk tereken való közlekedést bizony meg kellett tanulni és meg kellett szokni... és ezt 2015-ben egészen biztosan kevesen tennék meg. Éppen ezért – na meg a kontrollertámogatás miatt – két új módon is terelhető a játék hőse: modern, az analóg karokat rendesen használó módon, illetve PC-n és PlayStation Vitán point-and-click metódus szerint, vagyis a billentyűzethez már nem is kell hozzáérni, elég csak mutatni és klikkelni. Hogy ez mekkora forradalmi újítás, azt igazából az példázza, hogy az embernek eszébe sem jut, hogy eredetileg ezt nem így kellett vezérelni – egyszerűen csak működik.

És ó, hogy ez mennyire igaz a Grim Fandangóra is. Hiába telt el 17 esztendő, mind a mai napig nem készült ennyire részletgazdag, ennyire hangulatos, ennyire grandiózus játék a műfajban. A film noir világát és hangulatát tökéletesen megragadó, céltudatos, hihetetlenül karakteres GF tényleg egy korszakot zárt le, de azt tökéletesen tette. Manny Calavera éveken átívelő, alsó hangon is 12 órás, monumentális kalandja a halottak földjén legalább annyira lebilincselő, élvezetes és szórakoztató, mint annak idején, függetlenül attól, hogy megvolt-e az eredeti, vagy sem. Világa, karakterei, helyszínei egyszerűen semmihez sem hasonlíthatók, nincs még egy olyan játék, ami ilyen zseniálisan építette volna fel a maga fikcióját, mindezt a sztoriba, a világba tökéletesen beleszőtt feladványokkal, amire az ember nem puzzleként gondol, hanem megoldandó akadályként. Persze a többi LucasArts játékhoz hasonlóan ez is meglehetősen furmányos gondolkodást, nem szokványos megoldásokat követel meg, de hát erre valók a végigjátszások. Az elakadás itt ugyanis egyáltalán nem frusztráló, hiszen nem kell időkorláttól, elhalálozástól félni, és a bejárható helyszínek mérete és mennyisége sem elriasztó. Némi keresgélés, botorkálás, feleslegesnek tűnő körözgetés után minden helyzetet meg lehet oldani, aztán jöhet a következő őrült jelenet, bolondos és maximálisan mulatságos fejezet egy olyan roadmovie-ban, ahol minden csak egy állomás a nagy útban, melynek végén a megváltás, és a nagy szerelem vár.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.8 GHz, 4 GB RAM, ATI Radeon HD 4650 / NVIDIA GeForce GT 220 / Intel HD 4000, 6 GB HDD

A Remastered Editiont nem szabad remake-ként kezelni, és a pontszám sem a minimálisan javított változatnak, hanem a zseniális alapjátéknak szól.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Sosem szólt még ilyen jól a játék zenéje, az új irányítás tökéletes, a történet, a karakterek pedig 17 év elteltével is fantasztikusak.

KONTRA

Azért nem lett volna rossz, ha legalább az átvezető videókhoz hozzányúlnak, ha már a hátterekhez egyáltalán nem.

90%

[ÍRTA **MCMACKO**] **A Nintendo fejlesztői képtelenek hibázni. Itt egy igen furcsa koncepció, szokatlan játékmenettel, amiben ráadásul a Mario-univerzum talán leggyenguszabb karaktere a főhős, és mégis csoda történt: Toad kincsvadászós játéka maga is egy valódi kincsecske lett.**

Nem kell csodálkoznunk azon, hogy a Nintendo belsős fejlesztői valahogy mindig midászi érintéssel nyúlnak a játékfabrikáláshoz. A legújabb címük első blikkre furcsa platformernek tűnhet, pedig egyszerre jóval több, és jóval kevesebb is a megszokott nintendós ugrabugránál.

Toad kapitány, szolgálatára!

Hősünk (a régi, magyarra fordított nintendós könyvekben Csipinek nevezték a Csiperke Királyság első számú gombuszát, mi azonban hívjuk csak Tódinak) épp kincset keres kis párjával, amikor Wingo, a kleptomániás szárnyas elrabolja Todettát és a frissen megkaparintott aranycsillagot. Tódi nem sokat teketóriázik, azon nyomban felkerekedik, hogy a madártól visszaszerezze kedvesét és a kincseket. Klasszikus történet, gondolhatnánk, és így is van: a Captain Toad soha nem veszi magát komolyabban a legegyszerűbb gyermekmeséknél. Egyszemélyes sztorija három epizódra oszlik, ahol az első viszi végig a fentebb felvázolt vonalat, a másodikban felcserélődnek a szerepek, a harmadik felvonás pedig összehozza a két hőst, hogy Tódi egy végső csapást mérhessen a tollas jószágra.

Kevés definitív játék érkezett Wii U-ra, de a Captain Toad mindenképp kötelezően megvásárolandó!

Kincses kalendárium

De vajon mit is kell a pályákon csinálnunk? Kincset gyűjtögetnünk, természetesen! Minden szint egy külön kis játékdoboz, kicsi kincsgalaxis, amit hőseinkkel keresztül-kasul végig kell kutatnunk. Ugrani nem tudunk, így ellenfeleink elől legtöbbször menekülünk, vagy a környezet lehetőségeit kihasználva próbáljuk őket hidegre tenni. Ami az igazi poén: minden sarkon van valami trükkös megoldás, környezeti fejtörő, vagy épp egy rafinált gépezet. Az ördöglakatok kibogozásával aztán megnyílik az út a három gyémánthasáb, és végül a pálya végi csillag előtt. A szintek kimaxolásához természetesen kell némi gógyi, ráadásul a játék külön bónuszfeladatot is ad minden pályára, így fokozva a szavatosságot. (Ami a profik számára lehet, hogy kicsit így is sovány lesz – elfért volna még 1-2 felvonás a korongon.)

Megijedni a nehézségtől semmiképp sem kell, hiszen a program a legkisebbek számára is élvezhető ívvel bír, amit csak nagy ritkán piszkít össze a kamerakezelés. A Wii U irányítóját többféleképp is használhatjuk: ellenfeleket bénítathatunk, ágyúkból és csillekocsiból lövöldözhetünk zöldségeket a rondaságokra, valamint egyes mozgó elemeket is manipulálhatunk az érintőképernyő segítségével. A játék koncepciója egyébként közel tökéletes, egyedül azt furcsállhatjuk, hogy eleve nem 3DS-re jelent meg a program, hiszen annyira adja a hordozható formát ez a könnyed, akár háromperces adagokban is fogyasztható finomság. Bár a GamePadről önmagában is tökéletesen játszható a cucc, itt-ott azért macerás lehet a tévéről a kis képernyőre való tekintgetés. Persze ez csak a későbbi szinteken kavar be, és csak akkor, amikor kénytelenek vagyunk az érintőképernyőhöz nyúlni a heves akció közepette.

Minden arany, ami fénylik?

A játék látványvilágával maximálisan elégedettek lehetünk. A kis méretű pályáknak köszönhetően az apró részletek kidolgozottsága varázslatos élményt nyújt (még mindig csak pislogunk a HD-ben érkező Nintendo-játékokon!), ellenben a hangok tekintetében lehetne kicsit előrelépni. Egyrészt a program zenéi meglehetősen sokat ismétlődnek, másrészről pedig Tódiék vinnyogására idővel egy óvodás is ráun majd.

Igazi különlegesség lett Tódi kincsvadászata, amely közel tökéletes játékmenettel bír, de az élményt egy kicsit vaskosabb sztorimóddal, picit ügyesebb kameranézettel talán tovább lehetett volna fokozni. Ennek ellenére a Nintendo-felhozatal egyik nagy meglepetéséről beszélünk, amit minden Wii U tulajnak látni és játszani illik!

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Nintendo**
MŰFAJ **logikai platformer**
MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

Furcsa megközelítéssel ugrik fejest a Mario-univerzumba, logikai-platformer keverékként azonban sokat kihoz az alapkoncepcióból.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Remek fejtörők, csodaszép kis pályák, bámulatos hangulat. A Nintendo – mint mindig – most is maximumra pörgeti a játékélményt.

KONTRA
Sovány tartalom, önismétlő zene, problémás kamerakezelés.

85%

THE WITCHER BATTLE ARENA

[IRTA **WILSON**] Ha volt olyan ember a földön, aki a Witcher: Battle Arena bejelentését kitörő lelkesedéssel fogadta, az elég jól titkolta a dolgot, és azt se mondhatni, hogy a bétaváltozat hatalmas hullámokat csapott. De tényleg ennyire ördögtől való ötlet egy Witcher-MOBA?

Ha azt nézzük, hogy hány MOBA van a piacon, természetesen igen: még az Electronic Arts is megpróbált versenybe szállni a League of Legendsszel és a Dota 2-vel, de már azelőtt feladták a harcot, hogy az egyáltalán elkezdődött volna, így semmiképp sem a CD Projekt RED-től vártuk azt, hogy ők is fejest ugranak egy olyan stílusba, ami igazából már évekkel ezelőtt elérte a csúcspontot a megmozgatható tömeget tekintve. Mindez igaz lenne akkor, ha a Witcher: Battle Arena tényleg közvetlen a legnagyobbakkal rivalizálna – de okosan nem teszi: a Witcher MOBA kizárólag Androidra és iOS-re jelent meg, és szinte nulla százalék az esély arra, hogy ez valaha is változzon.

MO'BA

Ez pedig már csak azért is remek döntésnek bizonyult, mert így a Witcher MOBA-nak a tradicionális MOBA-szabályokhoz sem kell igazodnia, hiszen a platformon nincs riválisa, és igazából maga a műfaj sem nagyon működne telefonon és érintőképernyőn: a játéktér kisebb, az irányítás klasszisokkal nehezebb, ha pedig még egy DOTA-szintű összetettséget is ráeresztenének, akkor aztán végképp befuccsolna az egész.

Így igazából nem lehet hagyományos értelemben vett MOBA-nak nevezni, sőt, az eleddig nem létező „stratégiai szerepjáték arénaharc" sokkal megfelelőbb leírása lenne. Két darab, egyenként három főből álló csapat ereszkedik le egy zsebkendő méretű arénába, ahol nincsenek sávok, falak vagy épp tornyok, csupán három, egymástól karnyújtásnyi távolságra lévő pont, melyeket el kell foglalni. Mindkét oldal 500 ponttal kezd, ez pedig a birtokolt pontokkal arányos ütemben fogy, vagyis ha az egyik fél két, vagy akár mind a három pont felett elvesztette az irányítást, akkor a tabellán szélsebesen elindulnak a 0 felé – ezt elérve van vége a meccsnek.

Általában ez egy 5-10 percig tartó folyamat, amit rengeteg halál, némi szintlépés, és alig három képesség szegélyez. Nem kell creepekkel bajlódni, nem kell dzsungelezni, és maga a fejlődés is sokkal sebesebb. A karakterkínálat természetesen a teljes Witcher-univerzumot lefedi, vagyis mind a két játékból sikerült igazolni, Geralttól kezdve Lethón át egészen Philippáig. Értelemszerűen mindannyian egy-egy külön kasztot képviselnek, vagyis Philippa távolról varázsol, míg Geralt és Lethó közelharcosként boldogul. Igazából csak e szempontból nézve van jelentősége a választásnak, hiszen amúgy a faék egyszerűségű játékmenet miatt tök mindegy lenne, kivel nyomulunk. A kínálat mindenesetre még elég szűkös, és ezért kicsit zavaró is, amikor mind a két oldal ugyanazokból a figurákból áll, de a paletta szerencsére folyamatosan bővül.

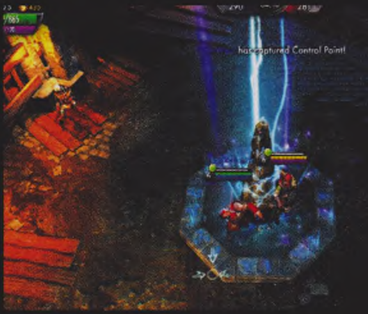
ARANYAT TESSÉK

A Battle Arena mindezt a League of Legendshez hasonló módon kezeli, vagyis heti rotációban kínál karaktereket – aki mindenképp egy adott szereplőre vágyik, vagy a játékbeli valutával kénytelen megvenni (amit szerencsére egyáltalán nem olyan nehéz kifarmolni), vagy a pénztárcájába nyúl, és valódi pénzért ruház be rá. Mindenki döntse el magának, hogy ez mennyire éri meg neki, hiszen maga a keret teljesen ingyenes, a boltban pedig szinte kizárólagosan kozmetikai cuccokat (főként alternatív skineket) lehet bezsákolni, de hangsúlyozottan minden megvehető arannyal is, vagyis a CD Projekt pont annyira korrekt hordozható gépeken is, mint minden más esetben.

A Battle Arena nem feltétlenül egy olyan játék, amire a világnak szüksége volt, viszont kategóriákkal élvezetesebb, szórakoztatóbb és persze színvonalasabb, mint amilyennek a bejelentésekor gondoltuk. Rövid meccsei, tetszetős látványvilága és persze ingyenessége okán egy próbát mindenképp megér: ki tudja, lehet, hogy pont ennél fogsz leragadni egy kis villamozás vagy buszozás közben.

Nagy utat kell még megtennie a Witcher MOBA-nak, mire igazán kiforrott és tartalmas játék válik belőle.

Helyszínből egyelőre sajnos összesen kettő van, de azok legalább jól néznek ki, és egyedi a színviláguk.



ADATOK

KIADÓ
CD Projekt RED

FEJLESZTŐ
CD Projekt RED / Fuero Games

MŰFAJ
MOBA

ÁR
ingyenes

ÉRTÉKELÉS

A fejlesztők tényleg nagyon lelkesek, de egyelőre nem látszik, hogy hosszútávon a játékosok is azok lennének. Nem „igazi" MOBA, de nem is ez a baj vele, hanem a tartalom hiánya.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Tetszetős, ingyenes, szórakoztató.

KONTRA
Nem feltétlenül volt szükségünk rá, és nincs benne semmi, ami miatt hosszú távon is lebilincselő lenne.

65%

TANKOK A HOMOKOZÓBAN

[ÍRTA JOHNBART] **Csataszimulátor, zombiapokalipszis vagy épp online életjáték: a megfelelő modokkal az ArmA-sorozatból bármilyen programot ki lehet faragni. Nem csoda, hogy emiatt az ArmA3 is töretlen népszerűségnek örvend – de mégis hogyan lett egy hardcore szimulátorsorozatból valóságos modderparadicsom?**

A cseh Bohemia Interactive (BIS) csataszimulátorai nem ismeretlenek magazinunk hasábjain: legutóbb 2012 nyarán, a DayZ apropóján közöltünk egy kétrészes cikksorozatot az ArmA2 jelentősebb modjairól és addonjairól. Noha az akkori körkép alapos képet festett a játékhoz elérhető felhasználói tartalmakról, anyagunk csak az akkori legfrissebb etapra fókuszált, semmint a sorozat egészére. Egy ilyesféle áttekintés pedig adná magát, idővel ugyanis a sorozat összes része a modderkedés melegágya lett: a legváltozatosabb addonok, modok és küldetések jöttek ki hozzájuk fénykorukban, amelyek néha képesek voltak még azokkal is megvetetni a játékot, akik egyébként sikítófrászt kapnak a sorozat nehézkes szimulációs vonalától (gondolok itt pl. Bate és a DayZ, vagy wilson és az Altis Life esetére).

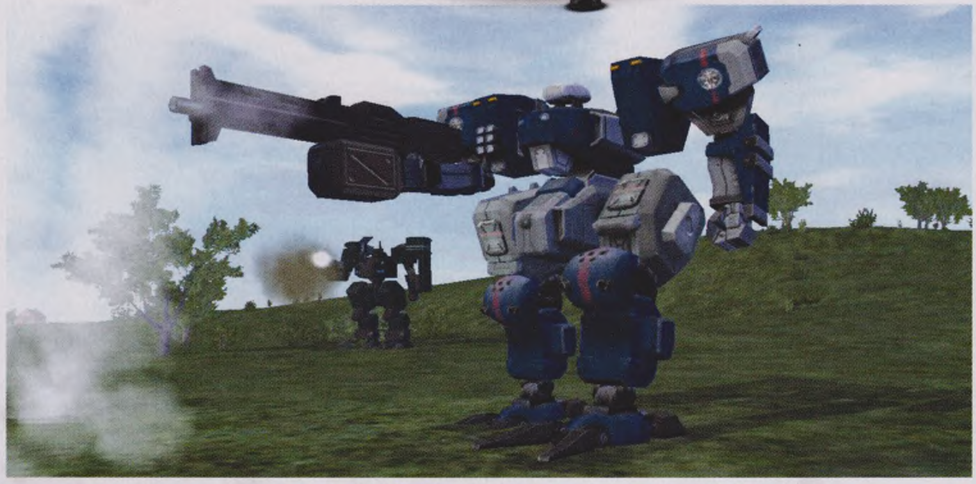
Cikkünk egyszerre történelmi áttekintés és kedvcsináló: egyrészt megvizsgáljuk, hogy miért lett a BIS összes katonai szimulátora kedvelt modcélpont, de közben számba vesszük azon modokat is, melyek kulcsszerepet játszottak a fenti folyamatban. Reméljük, anyagunkkal meghozzuk a kedveteket ahhoz, hogy rápróbáljatok valamelyik ArmA-részre, mert higgyétek el: van itt bőven látnivaló a húsba vágó katonai akciókon túl is!

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Ahhoz, hogy egy játék évekig, vagy (mint lentebb majd olvashatjátok) akár egy évtizedig is megőrizze népszerűségét, három dolog szükséges. Először is, legyen szórakoztató; másodszor, legyen olyan technikai háttere, amely elősegíti a felhasználói tartalmak készítését; és végül, legyen elhivatott közössége, amely kihasználja e hátteret. A BIS sorozata ilyen téren szerencsés csillagzat alatt vonult a harctérre, mivel e három tényező a kezdetektől fogva, már a 2001-es Operation Flashpoint (OFP) idején adott volt. A döbbenetes mértékű harctéri szabadság, a vezethető légi, vízi és földi járművek, valamint a könyörtelen realizmus forradalmi játékmenetet eredményezett – nem csoda, hogy az azt kiszolgáló moduláris, könnyen bővíthető Real Virtuality motor adta lehetőségek megmozgatták a játékosok fantáziáját is.

Utóbbiak elhivatottsága pedig tényleg elképesztő volt.

Lelkesedésükről mindent elárul, hogy az első rajongói bevetések nem az OFP teljes verziójához, hanem az előtte három hónappal kiadott, küldetésszerkesztőt nem is tartalmazó demóhoz készültek (a küldetéseket szövegszerkesztőben írták a demó fájljai alapján), és hogy a kész játék editorában használható parancsokat már a program kiadása előtt két héttel közzétették a weben. Ezek után gondolom nem meglepő, hogy az első modok (a gyári pályák havas változatai) már azelőtt elkészültek az OFP-hez, hogy a BIS egyáltalán bármilyen SDK-t kiadott volna.



ESÉLYEGYENLŐSÉG

Bár a BIS szeret kísérletezni (az ArmA-játékok mellett például marsjáró-szimulátort is készítenek), van egy terület, ahol mindig is óvatosak voltak: ez pedig a nők harctéren való megjelenítése. Gyárilag ez idáig egyetlen ArmA-epizód sem tartalmazott katonanőket, amit a BIS a velük szemben alkalmazott korlátozásokkal magyarázott: a játékaikban központi szerepet játszó amerikai fegyveres erők ugyanis jelenleg tiltják a nők számára a frontvonali és frontvonal közeli szolgálatot (ezen a téren a valóságban épp a következő pár évben várható változás), így szerintük nem lenne valósághű, ha megjelennének a gyári küldetésekben. Az igénnyel mindenesetre tisztában volt a csapat, így az ArmA2 már egy teljesen funkcionális női hangsávot is tartalmazott – nem is kellett sokat várni az azt használó minőségi, autentikus fegyveres katonanő-addonok megjelenésére.

Ilyen rajongók mellett pedig nem volt megállás: a fejlesztést segítő hivatalos készletek kiadása után kreálmányaik elárasztották a folyamatosan patchelt játékot, és bár változatosságban nem volt hiány, ezek zöme négy fő csoportba volt besorolható.

Az első az addonoké volt: kisebb kiegészítőké, melyek jellemzően új katonákat és harcjárműveket, civil gépeket, vagy épp fegyvereket adtak a játékhoz (de idővel kaptunk sci-fi lépegetőket, LEGO-figurákat, és egyéb vicc-addonokat is). Eggyel magasabb szintet képviseltek a modok, melyek az új tartalom mellett a játékmenetbe is belepiszkáltak: ilyen volt például a második világháborús Liberation 41-45 csomag, amelyben a tankcsatákat területalapú sebzésmodell kísérte kilőhető lövegtornyokkal és lánctalpakkal, a becsapódás szögének és a tank páncélzatának megfelelő átütőerővel, meg amúgy majd az összes olyan szimulációs újítással, amit az ArmA2 motorjával készített önálló változat később fel tudott mutatni. Minőségi modból persze akadt még jó pár: a Finnish Defence Forcesben a célzás sebességét a fegyverünk súlya is meghatározta, a 80-as évek csehszlovák hadseregét feldolgozó CSLA modban pedig az alapjátékkal szemben volt kihajolás is (a mod készítőinek odafigyeléséről egyébként mindent elmond, hogy a katonák modelljeit az akkori átlagmagassághoz igazították). A motor flexibilitásának legjobb példája azonban mégis az amerikai polgárháborút feldolgozó Civil War Mod lett, amely alsókaros puskákkal, lovassággal, ágyúsokkal és egy autentikus Gettysburg pályával tartott történelemleckét.

Az ArmA-játékok legendás modolhatósága megint a csúcsra ért: épp félmillió eurós díjért versenyeznek a modkészítők!

A harmadik fontos tartalomtípust a játék szerkesztőjét nyúzó játékosok egyre profibb küldetései adták (groteszk módon azért, mert a BIS nagyon kevés gyári misszióval indítja útjára minden játékát). A rajongói bevetések a külső szkriptekkel importálható játékmenetbeli újítások miatt egyre népszerűbbé váltak: a szövegfájlokban írt extra függvényekkel megoldhatóvá vált például a kommandósok leereszkedése helikopterről, a könnyen behívható tüzérségi csapások, és kb. minden olyan harci / logisztikai esemény, ami egy modern harctéren előfordulhat, de az alapjátékban nem volt jelen. A legprofibb küldetések ezen a téren a többjátékos Capture the Island (CTI) bevetések lettek, amelyek egy FPS nézetből játszható, C&C-szerű stratégiai játékká változtatták az OFP-t: a meccsek célja a játéktérül szolgáló sziget elfoglalása, illetve az ellenséges sereg megsemmisítése volt, melyet bázisépítéssel, illetve az elfoglalt városok után járó pénzből megvehető MI-egységek kommandírozásával érhettünk el. A szerkesztők leleményéről és a mesterséges intelligenciáról pedig mindent elárul, hogy utóbbi mindegyik feladatkörrel elboldogult…

Végezetül ott voltak a játékhoz kiadott animációcsomagok is, amelyekkel a szerkesztőben lerakott karakterek statikus pózokat vehettek fel; e pakkok főleg a minőségi képregények és képmentések készítésénél váltak elengedhetetlenné.

A MOSTOHA CSODAGYEREK

Bár az OFP modcunamija 13 évvel megjelenése után is vet pár kósza hullámot (még tavaly is jelentek meg hozzá addonok), a közösség figyelme az elmúlt évek alatt értelemszerűen az Armed Assault és ArmA címeken érkező folytatásokra terelődött (a címváltás jogi okokra vezethető vissza: a BIS szakított az OFP-t kiadó Codemastersszel, de a név az utóbbinál maradt). Ezek közül a legrövidebb életciklusa a 2007-ben harcba küldött Armed

Assaultnak lett, amely (megerősítve az elméletet, hogy egy sorozat második része mindig gyengébben sikerül) mindig is a BIS mostohagyerekének számított: a meglehetősen kevés technikai újítás miatt mind a csapat, mind a közösség amolyan OFP 1.5-nek tartotta az etapot. Nem meglepő hát, hogy az ArmA2 2009-es megjelenésével a 2007-es bevetés hamar elhagyott lövészárok lett, az epizód viszont modok szempontjából mégis jelentős lépcsőfok volt: itt jelentek meg ugyanis először azon modok első változatai, amelyek azóta is az ArmA-játékosok favoritjainak tekinthetők.

Ezek egyik fajtáját a realizmusra fókuszáló teljes átiratok adják, melyek grafikai, szimulációs és audiotéren is feltupírozzák az alapjátékot. Az Armed Assaultnál ilyen volt az Xtreme ArmA Mod (XAM), amely optimalizálta a grafikusmotort, és jelentősen feljavította a játék MI-jét, hangrendszerét, illetve vizuális effektjeit is, valamint az Advanced Combat Environment (ACE), amely egy rakás realisztikus játékelemmel dobta fel a bevetéseket (és a játékosok talpát). Parabolaívben szálló lövedékek, területalapú sebzés, a robbanások keltette süketség és ájulás, élethűbb fáradtságszimuláció, és így tovább: az ACE hamar kötelező kiegészítő lett a szerverek zömén, ez pedig az ArmA2-ben sem változott.

A másik közönségkedvenc csoportot az online életszimulátorok adták: bár hasonló próbálkozás már az OFP-hez is készült Nogova Crime címmel, a koncepció az Armed Assault alatt bontott igazán szirmot. E küldetések (bizony, külső szkriptekkel jócskán megtámogatott, de az in-game editorban szerkesztett küldetésekről van szó!) számtalan név alatt láttak napvilágot, de zömük a Sahrani Life játékmenetét követte (és követi ma is). A modban civilként, rendfenntartóként vagy bűnözőként építhettük virtuális karrierünket: szorgos átlagpolgárként a kétkezi meló (pl. bányászat) után kapott pénzből élhettünk meg, rendőrként a törvények betartatása és a gazfickók letartóztatása vagy lelövése volt a cél, bűnözőként pedig sötét üzelmekből (rablás, drogkereskedelem stb.) harácsolhattunk össze busás vagyont, na persze, ha a zsaruk hagyták. Az idő múlásával a koncepció inkább csak technikailag finomodott – még az ArmA3-hoz elérhető Altis Life is voltaképp csak egy stabilabb, a karakterünk állapotát

VISZÁLYOK A CSALÁDBAN

Noha az OFP és az ArmA-játékok modderközössége jellemzően konstruktív, egymást támogató tagokból áll (csak olvassatok bele az egyik legnagyobb ArmA-s modderportál, az OFPEC fórumába), sajnos ez a közösség sem mentes a konfliktusoktól. Különösen nagy visszhangot kapott ezek közül a két legnépszerűbb életszimulátor, az Altis Life és az ArmA 3: Life fejlesztőinek összezördülése: Tonic, az előbbi készítője ugyanis nemrég azzal vádolta meg az utóbbi csapatot, hogy az A3Life fejlesztéséhez az általa készített keretrendszert használták fel, természetesen az engedélye nélkül, saját munkájukként feltüntetve azt. Az érintettek tagadnak, a veterán Tonic pedig már a BIS-nek is nyílt levelet írt, arra kérve őket, hogy próbáljanak ők is lépéseket tenni a modderek munkájának megvédése érdekében.

A REAL VIRTUALITYN TÚL

Vannak addon-munkások és modderek, akik megelégszenek a Real Virtuality nyújtotta (igen tág) keretekkel – és vannak, akik egy idő után magasabbra próbálnak törni, és megkísérlik önálló formában is kiadni ötletüket. Nos, John „Paratus" VanderZwet, az ArmA3 Altis Life modjának feje az utóbbiak közé tartozik, január elején ugyanis Kickstarter-kampányt indított, hogy csapatával elkészíthesse a mod önálló változatát. Az Identity névre hallgató MMORPG az ígéretek szerint forradalmi többjátékos játékmenettel, illetve az Unreal Engine 4 hajtotta grafikával érkezne, az úriember viszont valószínűleg túlígérte magát, a közösség ugyanis elég óvatos: a 150.000 dolláros gyűjtésből egy héttel annak lejárta előtt alig több mint az összeg fele gyűlt össze, a Paratus emlegette MMORPG-forradalom így egyelőre valószínűleg elmarad.

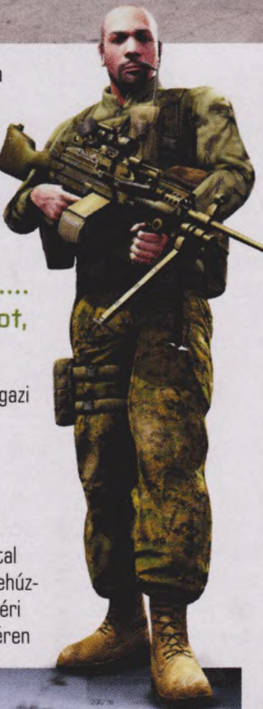
perzisztens módon tároló változata az Armed Assaultban gyökerező alapötletnek.

AZ IGAZI KETTES

Bár abban valószínűleg minden ArmA2-veterán egyetért, hogy játékmenete, környezete és technikai újításai (jelentős grafikai ráncfelvarrás, komplexebb ballisztikai és időjárási modell, co-opban végigjátszható kampányok stb.) okán az OFP „igazi második része" a 2009 nyarán befutott epizód (és annak 2010-es Operation Arrowhead kiegészítője) lett. Ezt pedig a modpiac is tükrözi: a legtöbb és legismertebb minőségi addon és mod még mindig ehhez a részhez érhető el (gondolom nincs olvasónk, aki ne tudná, mi fán terem például a DayZ).

Az ArmA2-korszakot alapvetően a korábbról már ismert multiplayer-favorit modok (ACE, Life-modok stb.) továbbfejlesztett változatai uralták, amiben nagy szerepet játszott a javított netkód, illetve a modulok megjelenése – utóbbiakkal pár kattintással komplex opcionális játékmenetbeli elemeket adhattunk a szerkesztett küldetésünkhöz, minimális szkriptelés mellett. Jó ötletekből persze itt sem volt hiány, itt pedig nem csak a DayZ-re célzok: az ArmA3-as Altis Life-ot jegyző Tonic már az ArmA2-t is megajándékozta egy kitűnő multiplayer moddal, a posztapokaliptikus Wastelanddel. A többszemélyes túlélőküldetés alapötletét valószínűleg az OFP egyik legjobb rajongói missziója, az Abandoned Armies adta: feladatunk a zombimentes apokalipszis túlélése volt, melyben a frakciónkért harcoló katonaként, a többi ártatlannal összedolgozó civilként, vagy mindenkit kihasználó banditaként vehettünk részt. Gyűjtögetés, kraftolás, bázisépítés, éhség- és szomjúságrendszer – a Wasteland világában minden túlélt nap igazi siker, akárcsak a DayZ-ben.

Hallgassatok ránk: ha még sose próbáltátok az Altis Life-ot, mindenképp adjatok neki egy esélyt. Vagy akár többet is!



HOVÁ VISZ A JÖVŐ?

Bevallom, az ArmA3-hoz érkezve kissé zavarban vagyok, mivel a modok és a BIS mércéjével nézve az ArmA3 még elég fiatal portéka: annak ellenére viszont, hogy a lehúzható modok és addonok száma még nem éri el az ArmA2-es mércét, a játék ezen a téren mégis jelentős mérföldkő. Az ArmA3 ugyanis az első BIS-játék, amely SteamWorks-integrációval érkezett, az újabb addonok és modok beszerzéséhez így immár nem muszáj rajongói oldalakat böngészni: elég csak a Steam Műhelyt átfutni ehhez, és feliratkozni a jónak tűnő cuccokra (már ha működik a rendszer, e cikk írásakor ugyanis még előfordult, hogy a kiválasztott modok egyszerűen nem töltődtek le).

A modok és addonok pedig elkelnek, a BIS ugyanis nem sieti el az abszolút minimális tartalommal elstartolt játék feltöltését: a kötelező frissítések mellett fizetős DLC-kkel (addon-csomagokkal) is fejik a játékosokat, amivel érdekes konkurenciáját alkotják saját közösségüknek – kíváncsi leszek rá, hogy a jövőben ez hová vezet majd. Ami biztos, hogy meglepetéseknek az ArmA3-ban sem leszünk híján, elég csak meglesni John Autko Cosmos Engine címre hallgató, még fejlesztés alatt álló modját, amelyben nem kevesebbet tehetünk meg, mint hogy Altisról vagy Stratisról kiszállunk a világűrbe, ahol a Naprendszer minden égitestje valós méretben, egymástól valós távolságra került lemodellezésre, 0,1 mm-es pontosság mellett. A terveknek pedig ezzel nincs vége: John szabadon bejárható űrhajókat és az összes eddigi BIS-játék pályáinak valós földrajzi lemodellezését is tervezi, így például Altisról később elrepülhetünk a Take On Helicopters Seattle-jébe, vagy a Take On Mars vörös bolygójára.

A népszerűség tehát töretlen: az ArmA-sorozat továbbra is egy igazi homokozó, amiben a harcra, a szerepjátékokra, és a zombiirtásra ácsingózók éppúgy megtalálhatják számításukat, mint a vicces modokra és kísérletezésre éhes játékosok. Reméljük, ez még sokáig így marad.

HA ESIK, HA FÚJ, AKKOR IS MENNI KELL!

[ÍRTA BATE] **Cikkünk írásának pillanatában ugyan még nem érkezett újabb frissítés a DayZ standalone verziójához, de ez egyáltalán nem azt jelenti, hogy nincs miről beszámolni a játékkal kapcsolatban. Van ugyanis néhány olyan érdekesség, amiről nem volt még szó korábban – például arról, hogy most már hősünk testhőmérsékletére is oda kell figyelni.**

Időjárás-változás már régóta tapasztalható Csernaruszban, illetve azon sem lepődik meg senki, ha az esőben ronggyá ázik, azonban pár hónapja ennek még nem sok hatása volt a tényleges játékmenetre. Egészen a 0.49-es patch érkezéséig, mikor is a fejlesztők bevezették a karakter testhőmérséklet-változásának rendszerét, amire mindenkinek oda kell figyelnie, ha nem akarja, hogy embere megfagyjon vagy hőgutát kapjon.

ÁZOM-FÁZOM, NAPON PEDIG KITIKKADOK

A rendszer elsőre ugyan kicsit bonyolultnak tűnik, de játék közben értelmet nyer minden, és ha tisztában vagytok az alapokkal, akkor sokkal könnyebben tudjátok befolyásolni a karakteretek hőingadozását. Az első és legfontosabb dolog, hogy a DayZ-ben minden ruházat (fejfedők, felsőruházat, alsóruházat, lábbeli, mellények, hátizsák) rendelkezik egy ún. HCV (Heat Comfort Value) értékkel, és ezek együtteséből áll össze a karakter Base HCV mutatója. Ez az alapállapot, amire számos külső tényező van hatással, és ezek együtt teszik ki az irányított hős True HCV értékét (aktuális testhőmérsékletét), vagyis azt, hogy a karakterünk mennyire fázik, vagy mennyire van melege.

Értelemszerűen minél inkább fel vagyunk öltözve, és minél jobb ruhákat hordunk, a Base HCV annál magasabb – azonban ez az érték nem állandó, hiszen négy tényező hatására folyamatosan változik (nő, vagy csökken). A behatások a következők lehetnek:

Hőmérséklet a szerveren: Ez az érték attól függ, hogy milyen magas ponton tartózkodsz Csernaruszban, mennyire fúj a szél, illetve, hogy esik-e az eső, süt-e a nap, éjszaka van vagy nappal. A szél, az eső és az éjszaka értelemszerűen csökkenti a Base HCV-t, míg a napsütés növeli azt.

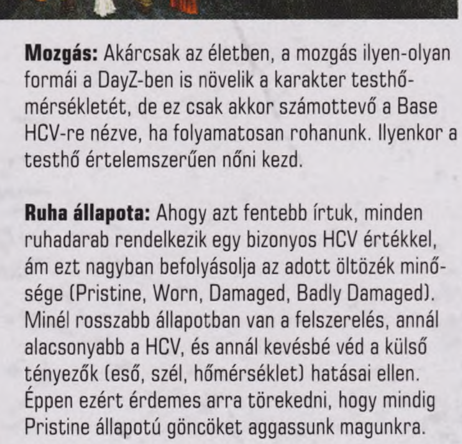
Nedvesség: A karakterünk két esetben tud elázni. Egyrészt, ha esőben közlekedünk nem vízhatlan ruhában, illetve ha valamilyen oknál fogva belemászunk egy patakba, folyóba vagy a tengerbe. A nedves ruházat negatív irányba befolyásolja a Base HCV-t, és mindez hatványozódik, ha magas helyen tartózkodunk, fúj a szél, vagy éjszaka van.

Mozgás: Akárcsak az életben, a mozgás ilyen-olyan formái a DayZ-ben is növelik a karakter testhőmérsékletét, de ez csak akkor számottevő a Base HCV-re nézve, ha folyamatosan rohanunk. Ilyenkor a testhő értelemszerűen nőni kezd.

Ruha állapota: Ahogy azt fentebb írtuk, minden ruhadarab rendelkezik egy bizonyos HCV értékkel, ám ezt nagyban befolyásolja az adott öltözék minősége (Pristine, Worn, Damaged, Badly Damaged). Minél rosszabb állapotban van a felszerelés, annál alacsonyabb a HCV, és annál kevésbé véd a külső tényezők (eső, szél, hőmérséklet) hatásai ellen. Éppen ezért érdemes arra törekedni, hogy mindig Pristine állapotú göncöket aggassunk magunkra.

KUTYA HIDEG VAN

Most, hogy tisztában vagyunk az alapokkal, és azzal, hogy a játék egyes elemei miképp befolyásolják a karakterünket, lássuk, hogy hogyan is néz ez ki a gyakorlatban. Habár a programban található lázmérő (Medical Thermometer), amivel folyamatosan lehet ellenőrizni hősünk testhőmérsékletét,



DE HOL TALÁLOK TEHERAUTÓT?

A legutóbbi DayZ rovatban elég részletesen körbejártuk a nemrégiben bevezetett V3S teherautó működését és lehetőségeit, de arra nem tértünk ki, hogy merre lehet a legkönnyebben ilyen járműre bukkanni. Spawn területeken esély sincs arra, hogy találjatok egyet – ha szeretnétek furikázni, akkor Csernarusz belseje felé kell venni az irányt. A tapasztalataink szerint Zelenogorskban, Sosnovkában és Myshkinóban bukkan fel leggyakrabban a V3S, olykor egy településen kettő is, illetve érdemes felbaktatni a Zelenogorsk melletti hegyen lévő hatalmas rádiótoronyhoz, mert ott is elég sűrűn megjelenik egy teherautó. Ha a ti szervereteken épp nincs ott, akkor érdemes addig „ugrálni" újabbakra, míg ott nem terem egy, aztán mehettek is vele egy kört. Az említett helyszínekről pedig érdemes a Pavlovo melletti erődben lévő katonai bázisra furikázni, ahol az esetek nagy részében a melléképületek egyikében találhattok benzines kannát, és ugyanitt van egy üzemanyagkút is, így teljesen fel is tudjátok tankolni a kicsikét. Ennek módjáról a 2015/01-es Guruban találtok részletes útmutatót.

HOGYAN LEGYEK GOLYÓÁLLÓ?

A kérdés ugyan hülyén hangozhat, de létezik rá megoldás, és még csalni sem kell hozzá. Egész egyszerűen ügyesen kell összeállítani a felszerelést. Ha szeretnétek nagyobb védelmet az agresszív játékosokkal szemben, akkor gyűjtsetek be annyi sárga védődobozt (Protector Case), amennyit csak tudtok – főleg tűzoltóságon bukkanhattok rájuk. Ha már van vagy öt darab, azt pakoljátok be a hátizsákotokba, és az sem baj, ha van mellettük egy elsősegélydoboz és egy lőszertároló. Ha hiszitek, ha nem, egy ilyen kombó képes megvédeni titeket még egy gépkarabélyból leadott sorozattól is. Ha messziről meglőnek, vagy bekaptok több találatot, akkor lehet, hogy elájultok, tönkremennek a cuccaitok (kabát, hátizsák, mellény), de a dobozok megvédenek a halálos sérülésektől, és lehetőségetek lesz visszavágni vagy elmenekülni. Persze védekezni is lehet az így felvértezett, leleményes játékosok ellen: ha lehet, célozzatok a lábukra, ott a legsérülékenyebbek a karakterek, és nincs az a doboz, ami megakadályozna egy végzetes törést...

erre valójában nincs szükség, ugyanis szöveges üzenetek formájában a DayZ folyamatosan tájékoztat minket a karakter hőingadozásáról.

Lehűlés esetén:

- I am slowly cooling off
- I am cooling off
- I am promptly cooling off
- I am rapidly cooling off

Ha ezek az üzenetek megjelennek a képernyő bal sarkában, akkor a karakter fázik, folyamatosan veszít a testhőmérsékletéből, ami hosszú távon hipotermiához, azaz kihűléshez vezet. Ezen állapotnak három fázisa van, ami szintén a képernyő bal oldalán olvasható, illetve a karakterlapon megjelenik a Cold státuszjelző, aminél az egyre sötétebb kék szín jelzi, hogy mekkora a baj:

I am way too cold: csak figyelmeztetés
I am hypotermic: utolsó figyelmeztetés, érdemes cselekedni
I am lethally hypotermic: Ezen üzenetet követően (itt csökken 35 fok alá a testhőmérséklet) a karakter 10 életerő- és 5 vérpontot veszít másodpercenként, ami azt jelenti, hogy elkezd kiszürkülni és elhomályosodni a képernyő. Ha nem sikerül megállítani a lehűlést, akkor pár perc után a karakter egész egyszerűen meghal.

Ha szeretnétek elkerülni a hipotermiát, akkor mindenképpen figyeljetek a ruházatotok minőségére, igyekezzetek vízhatlan cuccokat (esőkabát, katonai zubbonyok és nadrágok) szerezni, hogy esőben is tudjatok közlekedni. Ezenfelül felmelegít, ha folyamatosan rohantok, illetve használhatjátok a Heatpack nevezetű kis zacskót, ami kifejezetten a lehűlés ellen került a játékba. Ha ezekre nincs lehetőség, ne menjetek magasra, keressétek a szélvédett helyeket, tartózkodjatok a napon, vagy készítsetek tábortüzet és telepedjetek mellé – utóbbi nemcsak melegen tart, de az elázott ruhákat is kiszárítja.

ÉG A NAPMELEGTŐL A KOPÁR SZIK SARJA

Ám nemcsak a hideg okozhat fejfájást, de a túl magas hőmérséklet is. Tele vagy a legjobb cuccokkal, katonai alsó és felső, megpakolt hátizsák, bakancs, rohamsisak és a legnagyobb mellény, aztán a napsütésben rohansz a következő katonai bázis felé. Ekkor jelennek meg a képernyőn az alábbi feliratok:

- I am warming up
- I am rapidly warming up
- I feel hot
- I feel I might pass out from overheating
- The heat is unbearable
- I am hypertermic

Amennyiben az utolsó üzenet is felbukkan a képernyő bal alsó sarkában, akkor bizony baj van, elértétek a túlmelegedés harmadik fázisát (a karakterlapon is vörösre vált a Hot mutató). Emberetek ilyenkor másodpercenként 20 vízpontot veszít, és ha nem kezelitek a helyzetet, akkor jön a kiszáradás, majd a csúf, szürkeséggel és homállyal érkező halál. Szerencsére a hipertermiát jóval nehezebb előidézni, mint a kihűlést, ráadásul a kezelése is sokkal egyszerűbb, mint azé.

Ha a karakteretek túlmelegedik, akkor itassatok vele annyi folyadékot, amennyi csak belefér (ha megjelenik a Stuffed felirat, álljatok le, mert a hányás szintén kiszárítja őt), vegyetek le róla minden lehetséges cuccot (a kabátot be lehet tenni a hátizsákba), menjetek fel egy csúcsra, ahol fúj a szél, legvégső esetben pedig másszatok bele a tengerbe vagy egy tóba, és ázzatok el teljesen. Persze az is fontos, hogy kicsit maradjatok nyugton, szóval, ha elkezd kimelegedni az emberetek, akkor rohanásról érdemes átváltani sima kocogásra...

MIT HOZ A JÖVŐ?

Habár sokak szerint teljesen felesleges volt bevezetni ezt a rendszert, és megy a nyivákolás a vezethető járművek (habár teherautónk már van), az építkezés, a perzisztens tárolók és az ilyen-olyan bugok miatt, ne feledjük, hogy ez a játék még mindig csak egy alfa: épül, szépül, nagyon messze van attól, hogy véglegesnek lehessen nevezni. A testhőmérséklet-változás pedig nagyon fontos a túlélés szempontjából, még realisztikusabbá teszi a programot, és szinte biztos, hogy a jövőben a mostaninál sokkal érdekesebb jelenségek kapcsolódnak majd hozzá.

Csak egy tipp, de simán el tudjuk képzelni, hogy a jövőben egy megázás nemcsak lehűlést fog okozni, de megfázást is, és akkor nemcsak azzal kell majd törődni, hogy megszáradjunk, de lehet, hogy kezelni kell a ránk törő betegséget is. Lesz még itt fejfájás – de ki mondta, hogy könnyű a túlélés, nem igaz?

FÓRUM
Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/dayz

King's Quest: Királyi történet

[ÍRTA **QUAD**] ***Xbox vagy PlayStation? Sőt, konzol vagy PC? Coke vagy Pepsi? Nagy horderejű kérdések ezek, és e sorba néhány évtizeddel ezelőtt beilleszthető volt a „LucasArts vagy Sierra?" is. A két nagy kalandjátékos cég a stílus rajongóinak meghódításában óriási versenyt vívott, és bár talán az előbbire többen emlékeznek jó szívvel, a nemsokára feltámasztásra kerülő King's Quest széria elévülhetetlen érdemeket szerzett a játéktörténelemben.***

Kevés olyan cég van, amelyet egy konyhában alapítanak, és még kevesebb lesz ezek közül olyan sikeres, mint a Sierra On-Line, amely sikereinek csúcsán az egész játékvilág egyik legfontosabb cége volt. Ken Williams, az IBM egyik programozója felesége nyaggatására és ötletei nyomán kezdett bele 1980-ban egy szöveges kalandjáték megalkotásába, amely, forradalmi újításként már grafikus elemeket is tartalmazott, mintegy hetven, meglehetősen amatőr módon megrajzolt állókép formájában. A később további öt részt megért Hi-Res Adventure széria első tagja, a Mystery House elsöprő sikert aratott, főleg ahhoz képest, hogy Ken mindössze három hónapot töltött a felesége, a később legendává váló Roberta Williams által megírt történet leprogramozásával. A játékból egy év alatt 15 ezer példány fogyott, így lehetségessé vált, hogy feladják korábbi állásukat, és totálisan a játékfejlesztésre koncentráljanak. Ez pedig pazar döntés volt.

ÚJ STÍLUS

Bár az On-Line Systems (1982-től Sierra On-Line) számos párhuzamosan futó sorozattal kényeztette az akció helyett gondolkodást kedvelő játékosokat, a legkiemelkedőbb, legfontosabb ezek közül a King's Quest-széria volt.

A Hi-Res Adventure-sorozat végeztével Roberta új szintre akarta emelni a kalandjátékokat, már nem volt elég a remekül megírt történet, a játék legfontosabb elemeként dolgozó szövegértelmező, illetve a fekete-fehér állóképek. Egy igazán hatásos történet elmeséléséhez több kellett – ez a több pedig a külső kamera, az irányítható főhős, az akkori korban szinte moziszerű látványvilág volt. És, mint megannyi formabontó játék esetében, létrejötte a véletlenek szerencsés egybeesésének volt köszönhető. Esetünkben az történt, hogy miután Ken Williams továbbra is jó kapcsolatban maradt régi munkatársaival, amikor az IBM az első otthoni számítógépére, a megjelenés előtt álló PCjr-re keresett valami lenyűgöző játékot, először őt kérték meg annak megalkotására.

KING'S QUEST VII: THE PRINCELESS BRIDE

Az ennek köszönhetően szinte végtelen költségvetéssel, szinte felfoghatatlan marketinggel (ne feledjük, ekkor az IBM volt a világ legértékesebb cége!) rendelkező projekt alig két hónappal csúszott le a gép indulásáról. És bár a junior PC oltári nagyot bukott, ez nem a játék miatt volt, az ugyanis beváltott minden hozzá fűzött reményt: sokak emiatt ruháztak be a drága gépre, dicséretétől zengett a sajtó, ráadásul egy teljesen új játékstílust is elindított. Az eladások hamar a lenyűgöző százezret is elérték, így nem is volt kérdéses: a királynak bizony lesznek még küldetései.

ARTÚR NYOMDOKÁBAN

Minden King's Quest (a nyolcadik felvonást leszámítva) Daventry királyságába vezeti a játékost. Nem kell valami kiemelkedően egyedi világra számítani, a klasszikus, nem túl komor fantasykörítést kapjuk meg, vagyis vannak fényes páncélú lovagok és köpenyes varázslók, hihetetlen hatalmú varázstárgyak és megmentendő hercegnők. A történet középpontjában Sir Graham (a legelső verzióban még Grahame), illetve leszármazottai állnak. Érdekes húzásként ugyanis játékról játékra változik, hogy éppen kit irányíthatunk a birodalom megmentését szolgáló aktuális kihívásban – a későbbi részekben főszerephez jut többször is Graham két gyermeke, Alexander és Rosella, a hetedik epizódban pedig még a királynő, a második részben megmentett Valanice is irányítható. Az eltérő idősíkok, a királyság más-más tájainak és időszakainak folyamatos megismerése a rajongók egyik legnagyobb élménye volt a sorozattal kapcsolatban.

Az első, 1984-es rész a daliás Grahamet követi, akinek a király három varázstárgy visszaszerzéséért a trónt is odaígéri. A játék ekkor még átmenetet képez a régi szöveges és a modernebb grafikus kalandjátékok között: bár hősünket az iránygombokkal irányítjuk, a parancsokat még mindig be kell gépelnünk. Néha igen sebesen, hisz például Graham csak akkor nem fullad meg, ha néhány tóba, folyóba pottyanása után pár szemvillanás alatt kiadjuk a swim parancsot. A Sierra kalandjátékaira mindig is jellemző volt az akciórészek erőltetése, és nem ismerek olyan embert, aki ezeket szívesen fogadta volna...

A Quest-játékok egy másik híres-hírhedt vonása a végleges elakadások és elhalálozások lehetősége volt. Ráadásul ezek nem is ritka események voltak, gyakorlatilag minden helyszín kínált halálos veszélyeket. Az első képernyőn a vizesárokba lehetett könnyen lezuhanni, máshol egy véletlenszerűen megjelenő törpe lopta el nélkülözhetetlen tárgyunkat, vagy épp egy lépcsőn legurulva törhettük ki Graham nyakát. A játék javára legyen mondva, hogy csaknem minden fejtörője kikerülhető vagy alternatív módon is teljesíthető volt – a mágikus tükröt őrző sárkányt például egy tőrhajítással is meg lehetett ölni, de jóval több pontot ért, ha egy vödör vízzel ártalmatlanítottuk.

A KÖVETKEZŐ FEJEZET

Noha a King's Quest világa nem kínált sok egyedit – a Space Quest jóval viccesebb volt, a Police Quest sokkal több párbeszédet és karaktert adott, a Quest for Glory pedig mesterien csempészett mind több RPG-elemet a kalandjátékba –, a játékosok szívét elrabolta a bátor lovag első kalandja, no és persze az újdonság varázsa. A rengeteg „Év játéka" díjat begyűjtött programnak egy év múlva jött a közvetlen folytatása, majd 1986-ban a harmadik része is. A második felvonás, a Romancing the Throne igazán sokat nem változott (nem három MacGuffint, hanem ötöt kellett összeszedni), hacsak azt nem vesszük ide, hogy az Artúr-legenda mellett minden mese és mítosz főszereplőivel összefuthattunk benne – Drakula, Neptun és Piroska komolyabb szerepet kapott, de emellett még Batmant is megpillanthattuk, amint autójával száguldozik a fák között.

A játék talán legemlékezetesebb vonása a rozoga híd volt, amit (és erről a játék nem szólt) csak néhány alkalommal tudtunk átszelni. Hányszor? Hát amennyi elengedhetetlenül szükséges volt a végigjátszáshoz – elég egy felesleges túra a másik oldalra, és elbuktuk a játékot. A harmadik részben egy kegyetlen varázsló tanoncát, Gwydiont irányíthattuk. A mágus félóránként egyedül hagy minket, ekkor kell kiszöknünk a toronyból és a végső varázslathoz szükséges cuccokat valahogy összeszednünk és elrejtenünk. A valós időben ketyegő óra a legtöbb játékban csak idegességet hoz élmény helyett, de itt szerencsére ez sosem válik zavaróvá.

A King's Quest 4 hatalmas technológiai előrelépés volt: az SCI motor ugyan továbbra is csak 16 színt kezelt, de felbontása megduplázódott, így a szerencsésebbek már 320x200-as megafelbontásban is megélhették a kalandot (és a karaktert végre egérkurzorral is lehetett irányítani). Szintén formabontónak számítottak az átvezető jelenetek (ne feledjük, 1988-ban, PC-n járunk!), illetve egy hollywoodi zeneszerző alkalmazása. A játék megőrizte elődje ketyegő óráját: mindössze egyetlen játékbeli napunk van a kaland teljesítésére – és itt ez olyan kemény limitet jelent, hogy végigjátszás nélkül esélyünk sem volt mindig a jó helyen lenni. E játékban szerepelt az első női kalandjáték-hős, Rosella, Graham leánya.

Két évvel később érkezett az ötödik rész, amely ismét egy technikai ugrást hozott: eltűnt a szöveges parancskiadás, az egér lett a fő irányítási mód, ráadásul 256 színben pompázott a játék és a CD-s verzió teljes szinkront is kapott. A világ is kidolgozottabb lett, az ismét főhőssé váló, de már idősödő Graham több karakterrel futhatott össze, mint eddig korábban, de sajnos a teljesen logikátlan feladatokból is tömegesen jutott. A leghírhedtebb talán a templom, ahol alig öt másodpercünk van felmarkolni két szükséges dolgot, majd elmenekülni – az egyik tárgy egy, azaz egyetlen pixeles. Sajnos rengeteg olyan holmi van, amelyet nagyon könnyű elmulasztani (vagy tök logikusnak tűnne megenni, vagy valakinek odaadni), és ha

ezek közül akár egy is hiányzik a végjátékban, buktuk az akár többórás kalandozást. A hatodik rész szerencsére tanult e hibákból: visszatérnek a többféleképpen megoldható fejtörők, az egész játék nemlineárissá vált az öt szigetecske szabad bejárásával, egy kellemesen hosszú, teljesen opcionális küldetésláncolattal.

A hetedik rész, a The Princeless Bride volt az utolsó „igazi" King's Quest, bár a Disney-rajzfilmek óriási sikere igencsak érezhető volt rajta. Itt is több dalbetét volt, az új SCI2 motor hatására pedig már 640x480-as SVGA felbontást kaptunk, remekül animált karakterekkel. Igaz, a játék jóval egyszerűbb lett: csak egy általános használatikon maradt, érezhetően kevesebb a párbeszéd, csak egy mentett állásunk lehet (hál' istennek emiatt nincs véglegesen elrontott szituáció – ha életben vagyunk, van esélyünk a végigjátszásra).

ITT A VÉG (?)

Sokszor nem is tudjuk, hogy milyen jó dolgunk van, amíg nem jön valami katasztrófa, ami bizonyítja, hogy mindig van lejjebb. Esetünkben ez a nyolcadik rész, az 1998-as Mask of Eternity. Nevében King's Quest, de valójában egy ronda, szinte teljesen irányíthatatlan és rém unalmas akciójátékról van szó. A „fejtörők" itt ládatologatást jelentenek, a sztori nem kapcsolódik a korábbiakhoz, nincs humor, nincs tündérmesehangulat, nincs semmi, amit szeretni lehetne.

Ez az epizód – megérdemelten – akkorát bukott, hogy a Sierra is majdnem beleroppant. Természetesen ezt követően nem voltak új részek. És nem születtek folytatások később sem; hiába tervezte meg Roberta Williams a kilencedik részt (ismét Rosella főszereplésével, állítólag mulitplayer elemekkel), és hiába jelentkezett be néha-néha egy cég a jogokért. Dolgozott King's Quest játékon a Vivendi, a Silicon Knights, és ami a legérdekesebb, 2011-től két éven át a Telltale.

És ezzel el is jutunk a mához – amikor az Activision feltámasztotta a sok éve nem látott Sierra logót, és ezzel együtt az egyik leghosszabb, legkedveltebb sorozatukat. Reméljük, lesz olyan élvezetes, mint ahogy kinéz!

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

LEGO MARVEL SUPER HEROES

➲ Kedves Tika!
Ismét a segítségedet szeretném kérni, mert elakadtam. Már korábban is írtam LEGO-játék témában, a kislányommal imádjuk ezeket a játékokat. Legutóbb a tárgyban említett LEGO Marvel Super Heroes volt soron. Szeretném ezt is, mint az összes eddig játszott LEGO játékot kimaxolni, de nem sikerült elérnünk a 100%-ot. Feloldottuk és megszereztük az összes járművet, karaktert (beleértve May nénit is, akiről az egyik oldalon azt olvastam, hogy ha ő megvan, kész a 100%). Megcsináltunk minden küldetést, megvan minden minikit (150/150), minden piros (11/11) és arany (250/250) tégla, megmentettük Stan Lee-t (50/50), 26/26 a true believer is. Elértünk a Steamben is minden teljesítményt, kivéve ugye a teljesítsd a játékot 100%-ra. Mert a mutató fent csak 98.8%-ot mutat. Mi lehet a gondja?
Előre is köszönöm, üdv: ➲ **GERGELY (HERRVOROS)**

Úgy látom, tényleg minden megvan, viszont biztos, hogy minden járművet megvettél, beleértve a repülőket is? És a Mandarin's boat is ki van pipálva, mármint azt is megvetted?

MIGHT & MAGIC X: LEGACY

➲ Helló, PC Guru!
A segítségeteket szeretném kérni a Might and Magic X: Legacy ügyében. Sajnos a játék textúrái nagyon rondák, pedig mindent maxra felvittem, és semmi változás. A Crysis 3 is simán elfut a gépen, tehát nem a gépigény a gond.
Előre is köszönöm szépen a segítségeteket!
Hű olvasótok: ➲ **LAM42**

Valószínű, hogy az Option -> Game -> Retro Pixelation be van kapcsolva a játékban, tehát ha kikapcsolod, minden oké lesz (feltéve persze, hogy az Optionben a Graphics fül alatt a Texture Quality is fel van húzva very high-ra).

DRAGON AGE: INQUISITON

➲ Szia, Tika!
Megvettem magamnak a Dragon Age: Inquisitont, telepítettem (letöltöttem az Originből), elindítom, de egy (vagyis kettő) a baj. Az egyik, hogy általában tök jól fut, csak állandóan megakad egy másodpercre. A másik, hogy öt perc játék után kilép mindenféle hibaüzenet nélkül, így teljesen élvezhetetlen a játék. Utánanéztem a neten a dolgoknak, de nem találtam megoldást. Patchelnem kéne? De azt meg hogy?
Előre is nagyon köszi! ➲ **GERI**

A „megakad egy másodpercre" problémára elvileg a következő a megoldás: az Origin kliensben felül Origin -> Alkalmazásbeállítások -> Origin játékpanel, és itt az Origin játékpanel bekapcsolása elől vedd ki a pipát.
A random fagyás hibaüzenet nélkül, nos, erre igazából csak tippjeim vannak: vagy fut a háttérben egy olyan program (víruskereső, Skype stb.), ami értesítéseket dobál – az ilyesmire néhány játék háklis –, vagy csak egy frissebb VGA-driver kell a rendszernek.

Amúgy az Origin automatikusan letölti a javításokat, tehát patchelni nem kell, ám ha úgy érzed, hogy valami nincs rendben, akkor az Origin kliensben a játék képén jobb egérgombot nyomva a Játék javítása funkcióval le lehet futtatni egy ellenőrzést. Ártani nem árthat, úgyhogy ezt is tedd meg!

FAR CRY 4

➲ Kedves PC Guru!
Az alábbi játékokkal van problémám.
1. A Far Cry 4 néha játék közepén (főleg multis match közben) teljesen befagy, és újra kell indítanom a PS3-at. Mi lehet a baj?
2. A Misdirection acsit nem adta meg, pedig több mint 15 embert elterelltem.
3. Mivel a multi nem éppen zsúfolt, szeretnék meghívni másokat Reneaissance man acsi megcsinálására. Player Name: vighzs

Köszönöm, hogy meghallgattatok! ➲ **ZSOLTI**

1. **Sajnos fogalmam nincs, ugyanis a konzolos fagyások többsége vagy hardverhibára vezethető vissza, vagy szoftveres gáz esetén csak egy későbbi folttal kerül javításra.**
2. **Misdirection: Fontos, hogy a követ az ellenfél közelébe dobd (lehetőleg persze ne találd el), és ne csinálj semmit, amíg oda nem megy a gyanús helyhez, és át nem vizsgálja. Akkor számít érvényesnek a művelet, ha az őr visszatér az eredeti kiindulópontra!**
3. **Rendben, betesszük az újságba.**

DAYZ

➲ Szia, PC Guru!
A DayZ játékkal kapcsolatban van egy-két kérdésem.
1. Lehet-e sütni krumplit gáztűzhelyen vagy tűzön?
2. Lehet-e rendelni Szlovákiába újságot? A 2014/3 hónapi számról lenne szó.
3. Hol lehet gyakran szerezni combat knife-ot?
4. Ha lelövünk egy állatot, akkor melyik opcióval lehet kibelezni, kiszedni a húst?
5. Ha nem tudnátok elküldeni az újságot külföldre, akkor kérlek, ajánljatok egy oldalt, ahol a DayZ térképe van (ahol a falvakat is mutatja).

1. **Tudomásom szerint csak húsételeket lehet „főzni".**
2. **Amennyiben külföldről szeretnél rendelni/előfizetni, akkor egyeztess az elofizetes@skorpioprint.hu címen!**
3. **Repülőtér, lezuhant helikopter, egyéb katonai objektumok közelében.**
4. **Ha van késed, akkor megjelenik a funkció az állattetemnél.**
5. **http://dayzdb.com/map/chernarusplus**

SKYRIM

➲ A Skyrimmel akadt gondom, azt hiszem angolul az Elder Knowledge küldetésnél (a magyarítás fel van rakva, ezért nem tudom pontosan a küldi nevét). Ott tartok, mikor el kell mennem a Télvári Akadémiára a könyvtároshoz beszélgetni egy Elder Scroll pontos helyéről. Eddig minden rendben van, szépen oda gyorsutaztam. Viszont mikor szóba kéne elegyedni a könyvtárossal a tekercsről, akkor mindig csak ugyanazt a szöveget ismétli, és nem ad választ az eredeti kérdésre. Emiatt a sztoriban nem tudok haladni, ami kicsit idegesítő. A karakterem 33-as szintű, csak a magasabb felbontású textúra modot töltöttem le a Steamről, és egy páncél, plusz fegyvermodot.
Remélem, tudsz segíteni. Hű olvasó: ➲ **BARNI**

Az Elder Knowledge küldetés és a Télvári Akadémia (College of Winterhold) mellékszál üti egymást, tehát ha az utóbbiban vettél fel küldetést (pl. Containment, Staff of Magnus misszió, bocsi, de csak az angol címeiket tudom), akkor azokat előbb be kell fejezni, hogy választ kapj a kérdésedre.

➲ Hi, Guru!
Csak annyit írj már meg, legyél szíves, hogy a Skyrim Legendary Editionben, amikor a konzolt behívom a ‚0' billentyűvel, akkor utána hogyan tudok ‚0'-t gépelni kódba, szövegbe, tekintve arra, hogy azonnal kilép a konzolból.
GURU a legjobb! (és köszi!) ➲ **ZUTYMÓ**

A numerikus billentyűzeten lévő 0-t használd, illetve azt hiszem, az angol kiosztásnak megfelelő helyet nyomva (Ö betű) is működik a nulla bevitele.

CLIVE BAKER'S JERICHO

➲ Szia, Tika! Ezzel a játékkal az a problémám, hogy miután feltelepítem és elindítom, simán tökéletes minőségben végigmegy a kezdővideó, és utána kifagy, majd kiírja a rendszer, hogy a program működése leállt. Windows 8-as gépem van, ha ez lényeges! Remélem, tudsz segíteni!
Szép napot! ➲ **F. DÁNIEL**

A Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpontnál távolítsd el a jelenlegi PhysX-et, aztán pakold fel ezt: http://tinyurl.com/ck28tpt

CS:GO

➲ Sziasztok!
Megvettem karácsonykor a CS:Complete-t. A CS:GO-t fel is raktam, meg minden. De valamiért ezt írja ki (csatoltam képet). Próbáltam segítséget kérni, de egyszerűen senki sem tudja. A repairt is megcsináltam, újra is raktam. Nem tudom, mi lehet a baj.

Előre is köszönöm a segítséget!
„A Guru legyen veletek"

Ha a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció megvolt (CS:GO-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül), és nem működött, akkor le kellene tölteni másik partícióra (lemezmeghajtó betűjel, pl. ha eddig az E:-n volt, akkor a C:-re) és telepíteni. Külön figyelj oda, hogy az elérési útban ne legyen ékezetes karakter, pl. Játékok nevű mappába ne!

ESET

➲ Kedves PC Guru szerkesztők!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy a fent említett programban van egy olyan funkció, amit Játékos üzemmódnak neveznek, s az a gondom vele, hogy akárhányszor bekapcsolom, mindig kikapcsolja játék közben. Hogyan tudnám megakadályozni, vagy van-e értelme ennek a funkciónak?
A válaszotokat előre is köszönöm!
Üdv: ➲ CSABA

Van értelme. A Játékos üzemmódban az ESET kikapcsolja a felugró értesítéseket, amelyek megzavarhatnának játék közben. Viszont fogalmam sincs, hogy miért/mitől kapcsol ki ez a funkció, ugyanakkor az ESET-nél szerintem biztos találsz valakit, aki tudja mi ilyenkor a teendő: support@sicontact.hu

BATTLEFIELD 3

➲ Helló!
Most újból feltettem a BF3-at a gépemre, és az a problémám, hogy a játék elején mindig kifagy. Hogyan lehetne ezt orvosolni? ➲ BENCE

Csak általános dolgokat tudok javasolni, például a VGA driverből tégy fel újat, valamint a DirectX és a Visual c++ (mindkettőt megtalálod a \Program Files (x86)\Electronic Arts\Battlefield 3__Installer\directx\redist\ mappában) újratelepítése sem árthat, aztán Origin kliensben jobb egérgomb a BF3-on, és Javítás funkció.

➲ Kedves PC Guru!
Az a problémám, hogy mikor a BF3 multijába belépek, és enginerrel vagy sniperrel vagyok, akkor gombnyomás nélkül előveszi a gadget 1-et (enginernél a SMAW-t, snipernél T-UGS-t). Beállításokban mindent megnéztem, de ott nem találtam semmit. Mit csináljak?

Valószínű, hogy ez a Toggle Gadget 1, esetleg a Select Gadget 1 téves vagy rossz beállításából fakad, tehát olyan gombra tetted, ami valamiért mindig aktív. Próbáltad más, szabad billentyűre áttenni ezt a két funkciót?

PS VITA

➲ Kedves Mentőöv!
Nemrég sajnálatos módon valahogy elhagytam a fentebb említett játék kis kártyáját, és az a kérdésem, hogy van-e rá mód, hogy újra tudjak vele játszani? Az utalványkód, a doboz, játékbeli teljesítmények még megvannak, ha ez számít valamit. A választ előre is köszönöm!

Szerintem egyáltalán semmit sem számít. A digitálisan megvásárolt játékok ugyan a PSN-ről bármikor újra letölthetők, de itt, ha a kártya elveszik, akkor a játék is.

GOAT SIMULATOR

➲ Sziasztok, gurusok!
Azért írok, mert amikor belépek a játékba, tölt egy ideig, majd kilép, és ezt írja ki: Ran out of video memory. Mit tegyek? (A játék eredeti, Steamen van meg, már próbáltam rendszergazdaként is futtatni.)

Válaszotokat előre is köszönöm.
Üdvözlettel: ➲ ABSZIL

Felteszem, hogy valami integrált VGA zsugád van és/vagy 32 bites op. rendszered. A Start menübe alul írd be, hogy cmd, a fent megjelenő, azonos nevű exe fájlon jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként. A parancssorba aztán mehet a következő sor:
bcdedit /set IncreaseUserVa 3072
Enter, aztán gép restart és próba.

ASSASSIN'S CREED 3

➲ Helló, PC Guru!
Most sikerült a 4:3 képarányú monitorról 16:9 Full HD-ra váltanom. Az Assassin's Creed 3- ban nem sikerül sem a képarányt, sem a nagyobb felbontást beállítanom. Automatikusan beállítja a 1280x1024-es felbontást, ami ezen a monitoron elég torz képet eredményez. Előre is köszi a segítséget. Üdv.: ➲ GÁBOR

Próbáld a következőt: jobb egérgomb az AC3-n, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és „A képernyő méretezésének letiltása nagy DPI-beállítás esetén" opció elé tegyél pipát.

COD: AW

➲ Kedves Tika!
A COD: AW játék közben elsötétül, kidob az asztalra, és ezt írja: Direct 3D Device:present failed: (error 0x887a005). Single-playerből és Exo Survivalból egyaránt kidob! A sima multiplayert még nem próbáltam. Mi lehet ez? (Geforce GTX 650 videokártyám van.)

Mindenképpen azzal kezd, hogy a VGA driverből tedd fel a legfrissebbet: http://tinyurl.com/2jf32a. A hibaüzenethez kapcsolódó fórumokon egyelőre csak azt látom, hogy akiknél ez előjött, maximum mérsékelni tudták a gyakoriságát VGA órajel-csökkentéssel, kisebb felbontásra váltással stb. Az persze egyértelmű, hogy amennyiben a videokártyád húzva van, rögtön vedd le az overclockot.

BATTLEBLOCK THEATER

➲ Kedves Mentőöv!
A játék indítása után egyből ez fogad: Battleblock Theater failed to initialize (Probably ran out of memory).
Meg tudnátok mondani, hogy mi a teendő?

A Steamben Játékok, és a Battleblockon jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül és a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót futtasd le. Aztán, ha a gépigény biztosan rendben van, akkor a háttérben futó alkalmazások bezárásával – víruskeresőt is – próbálkozz. Amennyiben két hangkártyád van (USB-s fejhallgatók is ide számítanak), utóbbi eltávolítása után is próbáld futtatni.

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

➲ Szia, Tika!
A játék multiplayer részével olyan problémám van, hogy van egy csomó szerver, de mindet Punkbuster védi. Ami jó dolog, csakhogy a DVD-ről telepítettem a Punkbustert, mégis azt írja ki a játék, hogy nincs telepítve, és így nem csatlakozhatok a szerverhez!
Mi lehet a probléma? ➲ DÁNIEL

A http://tinyurl.com/pdef6 oldalról töltsd le a pbsetup windowsos verzióját, telepítsd és futtasd. Az Add a Game menüpontnál válaszd ki a BF BC2-t, és Check for updates. Várd meg, amíg a művelet befejeződik, s kész is vagy, bezárhatod a pbsetupot, és irány a játék.

DEAD SPACE

➲ Szia!
Az a problémám, hogy amikor előveszem a tárgylistát, egyszerűen kidob a játék az Asztalra. Vajon mi lehet a baj?

Nem használsz véletlenül trainert? Ugyanis általában pont azok használatánál merül fel ilyen jellegű probléma. Amennyiben a válasz igen, akkor próbáld trainer nélkül, vagy keress egy másikat, és nézd meg, hogy azzal is előjön-e ez a hiba.

AUDIO EDITOR

➲ Tisztelt PC Guru! Hogyan működik a http://tinyurl.com/p5gsd78 programban egy dal adott részének kivágása? Nekem valahogy nem sikerül (használati utasítás szerint már próbáltam)! Segítségüket előre is köszönöm!
Üdvözlettel: ➲ KRISZTIÁN

A Begin Selection (Kapcsos zárójel + Olló ikon) gombbal kijelölsz egy kezdőpontot, majd ugyanezzel egy végpontot is az audiosávon, aztán a Split by selections elé pipa és Save (magyarul a végeredményt egy külön fájlba elmenti). Ha a kijelölt rész nem kell, akkor Invert Selections. Eléggé fapadosnak tűnő holmi, javaslom inkább az Audacity nevű szintén ingyenes, de ennél fényévekkel profibb cucc beszerzését.

A Microsoft nagy dobása?

Windows 10 és ami mögötte van

[ÍRTA OBO] Január végén a Microsoft egy nagy Windows 10 sajtótájékoztatót rendezett, ami után majdnem teljes bizonyossággal kijelenthetjük, hogy a cég elkészítette az eddigi legjobb, leginkább felhasználóbarát operációs rendszerét. Meg is mondjuk, hogy miért!

Nagy reményeink és nagy céljaink vannak a Windowszal. Szeretnénk, ha az emberek nem kényszerből használnák, hanem azért, mert ezt választották, azért, mert ezt szeretik. Ezt nyilatkozta a Microsoft vezérigazgatója, Satya Nadella a Windows 10 januári sajtótájékoztatója után, világossá téve, hogy cége új termékével tényleg a vásárlók, a felhasználók kedvére szeretne tenni – erre persze szükség is van, az MS elmúlt pár éve ugyanis nem a hangos sikerekről szólt, sokkal inkább az elhibázott lépésekről. Az Xbox One rossz stratégiája, a Surface tablet bukása, a Windows Phone platform teljes elhanyagolása és persze a Windows 8, illetve 8.1 jelentette baklövés a legnagyobb mínuszok a közelmúltból, ám ezeket most mind igyekeznek helyrehozni. Lássuk, miként is!

A Windows 10 és a WP10 az MS-től sosem látott módon lesz összekapcsolva: egymás applikációit is vezérelhetik majd.

ISMERŐS, DE MÉGIS ÚJ

A Windows 10 már a bemutatásakor is egészen reménykeltő operációs rendszernek tűnt, legfőképpen azért, mert nem akar semmi igazán idegen dolgot csinálni. A Windows 8 és annak színes csempéi óriási váltást jelentettek az addig megismertekhez képest, és noha voltak benne jó ötletek is, egy operációs rendszertől alapvetően azt várja el az ember, hogy verzióról verzióra új dolgokat adjon a felhasználói élményhez, miközben megtartva azokat az elemeket, amiket korábban megszoktunk. Na, pontosan ezt nyújtja a Windows 10: Start menü kellett a népnek, amit vissza is kaptunk, de nem csak azt, hanem a hagyományos asztalt, és úgy általánosságban a klasszikus kezelést, egy ismerős, otthonos összképet nyújtva, amire már nyugodtan fel lehet építeni az újdonságokat. A Microsoft azonban még egy lépéssel továbbmegy abban, hogy gyorsan megkedveltesse a felhasználókkal az újoncot: ingyen adja azt az első évben.

A cég a sajtótájékoztató során jelentette be, hogy a Windows 10 megjelenését követő első évben minden Windows 7, Windows 8 és Windows 8.1 felhasználó teljesen ingyen és bérmentve frissíthet az operációs rendszer legújabb változatára, amit aztán természetesen az élettartama során a cég folyamatosan, kisebb, tehát nem Service Pack méretű frissítésekkel tart majd karban. Ezzel a lépéssel az MS két legyet üthet egy csapásra: nagyon sokak számára csábítóvá teszi a váltást a régi Windowsokról, másrészt pedig gyorsan elterjesztheti az új operációs rendszert, ami annak idején a Windows 8-cal egyáltalán nem sikerült. Egy tavaly októberben készült felmérés azt mutatta, hogy világszerte a Windows felhasználóknak csak 16 százaléka használja a 8-at vagy a 8.1-et, ami elmarad az XP 17 százalékos részesedéséhez képest, pedig az már egy 14 éves, támogatás nélkül maradt rendszer. Az akcióval kapcsolatban persze vannak még kérdések, és egyelőre az sem tisztázott, hogy milyen kitételekkel, korlátozásokkal kell szembenézni, ha igénybe akarjuk venni, de az alapján, amit eddig tudunk, nagyon is kedvező kép rajzolódik ki a jövőről, mind nekünk, mind a Microsoft számára.

A WINDOWS 10 ÖSSZEKAPCSOLJA AZ XBOXOT ÉS AZ OKOSTELEFONT A PC-VEL, HOGY FORRADALMI FELHASZNÁLÓI ÉLMÉNYT NYÚJTHASSON. MINDEZT INGYEN.

CORTANA, A SEGÍTŐTÁRS

A Windows 10 tehát a jól ismert felépítéssel vár bennünket, de mi a helyzet az újdonságokkal? Nos, akad egy pár: beépített és átalakított Skype, még mélyebben integrált OneDrive, új galéria- és zeneapplikáció, univerzális, telefonon, táblagépen és asztalon ugyanúgy működő, egymással kommunikáló programok, egy teljesen új, az alapoktól felépített böngésző, megreformált Outlook, értesítési központ és még sok-sok más – de térjünk inkább ki az igazán izgalmas jövevényre! Ő Cortana, kinek neve minden Halo-rajongó számára ismerős, hiszen a játéksorozat ikonikus mesterséges intelligenciájáról van szó, aki immáron nemcsak John-117-t (és a Windows Phone tulajokat) fogja segíteni, hanem minket, asztali felhasználókat is.

Cortana egyenesen a tálcáról érhető el, ahol az ikonjára kattintva a saját kis mezője nyílik meg, majd ide beírva a kérdésünket a megfelelő választ dobja ki – ez azonban az unalmas módja a kezelésének. Cortana felismeri a beszédet, és jóval kényelmesebb is élő szóban kérdezni tőle valami; csupán meg kell szólítani,

WINDOWS PHONE 10

A Microsoft újult erővel vág neki a Windows Phone platformnak, amin az egységesség jegyében immáron a Windows 10 fut, csak ugye annak egy kis képernyőre szabott változata. A külső terén lényegében nem változott semmi, maradtak a csempék, és minden más elem, amit már megszokhattunk, a motorháztető alatt azonban már annál több újdonság vár bennünket. Megkapjuk például az univerzális applikációkat; kibővült az értesítési központ, ami minden Windows 10 eszközünkről begyűjti az üzeneteket (ez asztalon is ugyanígy működik); végre egy teljes értékű Office-készletet is használhatunk; valamint minden szöveges üzenetküldést egyetlen applikációból bonyolíthatunk, és akár egyenesen az értesítési mezőből is válaszolhatunk. Evolúciós lépésre kell tehát számítani, mintsem forradalomra. Mindez a Microsoft ígérete szerint tavasszal kipróbálható lesz korai hozzáférésben, és akárcsak az asztali változat esetében, minden Windows Phone 8-at használó telefont a Windows 10 megjelenésének első évében ingyenesen frissíthetünk az új operációs rendszerre.

HOLOLENS, AVAGY VR MÁSKÉPP

A Microsoft elhozza nekünk a jövőt, aminek HoloLens a neve. A Windows 10 konferencián mindenki őszinte megdöbbenésére leplezte le a cég ezt a teljesen futurisztikus technológiát, amivel virtuális gombok és ablakok jelennek meg előttünk, sőt, akár egy kis kiruccanást is tehetünk a Marsra. A technológia alapja a névadó szemüveg, ami nem egy teljes digitális világba helyezi a felhasználót, hanem a lakás, a szoba falaira, esetleg az ember elé vetítve rajzolja ki a különböző tartalmakat, ezáltal teljesen más fényben mutatva be a virtuális valóságban rejlő lehetőségeket. A HoloLense segítségével például a távolból segíthetünk valakinek összeszerelni egy bonyolult berendezést, csupán azzal, hogy az asztalunkon rajzoljuk le az utasításokat, az ábrák pedig a másik ember szeme előtt, a kezében fogott tárgyak körül jelennek meg. Mindez csodálatos, de még távoli ötlet, bár a Microsoft a Windows 10 életciklusa során szeretné piacra dobni, így remélhetőleg pár éven belül valóság lesz.

majd elmondani a parancsot, és már teszi is a dolgát. A segítségével a számítógépünkön, a OneDrive tárhelyünkön és természetesen az interneten kereshetünk, e-mailt diktálhatunk, értesítéseket vehetünk fel, útbaigazítást kérhetünk, az időjárásról érdeklődhetünk, sőt akár még egy viccet is meghallgathatunk. Egyszóval elméletben mindenre jó lesz Cortana, „akivel" az a célja a Microsoftnak, hogy megkönnyítése és gördülékenyebbé tegye azt, ha egyszerre több dolgot szeretünk csinálni. Ebben ráadásul segít az is, hogy az asszisztens tanulékony, hiszen a korábbi kérdéseink és a beállításaink alapján megismer minket, majd ennek megfelelően végzi a keresést, hogy lehetőleg minél kevesebb felesleges információval szembesüljünk. A rólunk megszerzett információkat egyébként láthatjuk és szerkeszthetjük is, ezeket ugyanis Cortana a saját kis jegyzetfüzetében tárolja. A virtuális asszisztens persze messze van attól, hogy tökéletesnek nevezhessük, hiszen sok funkciója még kezdetleges, csak limitált nyelveken ért (itthon még nem használható), és az egészet mozgató Bing sem az, amihez először fordulunk, ha valamit keresünk, ezenfelül pedig nem is biztos, hogy a mindennapi munkafolyamatukba sokan be fogják illeszteni a számítógéppel való aktív társalgást. Ezek ellenére azonban Cortana a Windows 10 legérdekesebb és leginkább előremutató újdonsága, amit garantáltan mindenki ki fog próbálni.

A Halo-sorozat dögös mesterséges intelligenciája, Cortana a Windows 10 személyi asszisztense lesz. Sajnos még arc nélkül.

XBOX A SZÁMÍTÓGÉPEMBEN

Világos, hogy a Microsoft igyekszik mindenféle ügyes megoldásokkal megkönnyíteni a felhasználók életét, ha a munkáról vagy a mindennapi használatról van szó – egy fontos területről azonban még nem beszéltünk, mégpedig a játékokról. Szerencsére erről sem feledkezett meg a vállalat, bemutatták ugyanis az Xbox applikációt, amin keresztül PC-n tarthatjuk a kapcsolatot az Xbox-közösséggel, látva azt, hogy a barátaink mit csinálnak és mit értek el, illetve az alkalmazás segítségével akár játszhatunk is velük. Igen, a Windows 10 valóra váltotta a cross-platform multiplayer módról már régóta szövögetett álmokat; végre a konzolos és PC-s haverok együtt, vagy éppen egymás ellen zúzhatnak, választ adva arra a kérdésre, melyikük a legjobb. A módot egyelőre csak a Fable Legends támogatja (ez nem csak ígéret, már láttuk mozgás közben is), de a Microsoft több programot is bevon majd a programba. Az Xbox app másik funkciója, hogy a leglátványosabb pillanatainkat megoszthatjuk másokkal. Ez a GameDVR, amit a Windows+G billentyűkombinációval érhetünk el. Egy kicsi, a képernyő alján helyet foglaló menüről van szó, amiben egy-két gombnyomás után gépünk lementi az elmúlt 30 másodpercet, az anyagot pedig szöveges vagy alámondásos kommentárral is kiegészíthetjük, mielőtt megosztanánk. Persze egy ideje PC-n is van már hasonló feladatot ellátó program (ilyen például az Nvidia-féle ShadowPlay), de a Windows 10 ezt beépítve tartalmazza, és az a legjobb benne, hogy a fejlesztőknek nem kell támogatniuk a megoldást, a játékok „felett", akár a Steam mellett is működik, így elméletben bármelyik, akár ezeréves kedvencünkből megoszthatunk klipeket, ezáltal még inkább közösségi élménnyé téve a játékokat. Mindezen felül az Xbox program tartogat még egy érdekes lehetőséget: a konzolunkon futó játékokat a helyi hálózaton keresztül a számítógépünkre vagy táblagépünkre közvetíthetjük. A két eszközt csak párosítani kell, és máris játszhatunk az asztalunk előtt, vagy esetleg a vécén ülve a kedvenc exkluzív címünkkel – már ha valaki erre vágyik.

JÓ ÚTON JÁRVA

A Windows 10 minden új fejleménnyel egyre csábítóbbá válik, a Microsoft ugyanis érezhető és látható módon megfontolt, konkrét tervek alapján építi ki az elképzelését, mely nem más, mint egy egységes és átlátható termékcsalád, ami a képernyő méretétől függetlenül ugyanazt az alapvető felhasználói élményt nyújtja. Az eddig látottak alapján minden esély megvan arra, hogy a Windows 7 sikerei után a Microsoft szakemberei újra fején találják a szöget egy olyan operációs rendszerrel, amit öröm lesz használni. Az pedig már csak hab a tortán, hogy ezúttal a gamerek igényeit sem hagyják figyelmen kívül, elég csak megnézni, mit ígérnek az Xbox applikáció vagy a DirectX 12 kapcsán. Persze még hosszú út áll előttünk, mielőtt a végleges, valamikor 2015 végén megjelenő terméket telepíthetjük, de cseppet sem tűnik úgy, hogy ezúttal elszúrják. Engem meggyőztek!

2015 International CES

[ÍRTA **CHOCHO**] **Idén is pont a január eleji lapzártánkra esett a Las Vegas-i CES, ami évről évre a legtöbb és legjelentősebb technikai újdonságot tárja az IT-szféra szerelmesei elé, akik a rengeteg izgalmas bejelentés és prezentáció után hónapokig másról sem beszélnek, mint hogy milyen jó is volt a show, és mennyi izgalmas dolgot lepleztek le a gyártók, persze horroráron, csak a sokkfaktor maximumra járatása érdekében. A CES a neve ellenére (Consumer Electronics Show) kevésbé szól a végfelhasználóknak szánt termékekről, semmint a trendekről, amik viszont tényleg éreztetik hatásukat a teljes esztendő folyamán. A 2015-ös kiállítás ennek megfelelően az okoseszközök uralmáról és az óriási felbontású kijelzőkről szólt, amik együttesen felelősek a sci-fi szagot árasztó jövő elkezdődéséért...**

4K-s Barátok köztöt akarok!

A cikkben kitértünk rá, hogy a 4K-s tévék elterjedése ellenére sincs sok tartalom, amit nézni tudnánk rajtuk. Nos, ezen próbálnak évek óta változtatni a gyártók, amelyek különböző érdekszervezetekbe tömörülve gyakorolnak nyomást a digitális szolgáltatókra. Az idei CES-en megalakult UHD Alliance is pontosan ezt a célt tűzte ki maga elé: a többek között a Samsungot, a DIRECTV-t, a Dolbyt, az LG-t, a Netflixet, a Panasonicot, a Sharpot, a Sonyt, a Technicolort, a Walt Disney Studiost, a Twentieth Century Foxot és a Warner Bros. Entertainmentet is magába foglaló egyesület az új szabványokhoz való könnyebb igazodást szeretné elérni – reméljük sikerrel, különben teljesen feleslegesen mutogatjuk a haveroknak a hajlított 4K-s okostévénket.

Az idei CES-en nem kevesebb mint 3600 kiállító volt jelen. Közöttük sok nemrég indult startup akadt, fura termékekkel.

Január 6-án, kedden kezdődött a 2015-ös Consumer Electronics Show a Las Vegas Convention Centerben, hogy a következő négy napban a világ eddigi legnagyobb IT-dzsemborijává hízzon: 3600 kiállító szolgált ki több mint 170 ezer érdeklődőt, akik egészen péntek estig rótták a hatalmas rendezvényközpont 205 ezer négyzetméterét, újabb és újabb klassz, izgalmas vagy bizarr termékeket találva. Persze sok meglepetés nem érhette a tavalyi CES-en edződött látogatót: már 2014 elején nyilvánvalóvá vált, hogy az ipar (és vele együtt az egykor számítástechnikára koncentráló CES) a minél nagyobb felbontású tévék és az okoseszközök irányába tolódik, az UHD-forradalom pedig nemcsak hogy a kanyarban van, de már el is kezdődött.

> Az idei CES a Full HD felbontás nyugdíjazásáról szólt, valamint az IPS és OLED technológiák régóta várt árforradalmáról.

!!!4444!!!

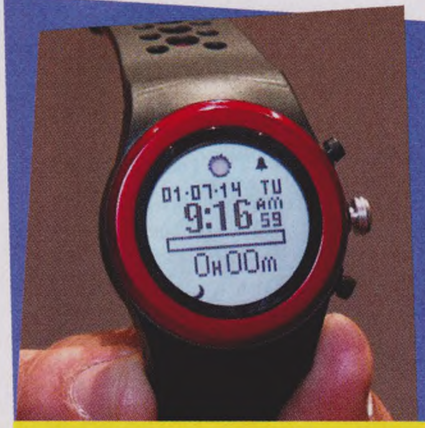
Persze azért nem eszik olyan forrón azt a bizonyos kását: hiába terjed úgy a 4K, mint a nyaklepra, ha egyszer alig létezik olyan tartalom, amit nézni lehet rajta. Ez persze a gyártókat nem zavarja, mi több, egyre jobb áron kínálnak UHD-s alternatívákat. Jó példa erre az egykor kizárólag luxusban utazó Sharp 750 dolláros, azaz csupán 200 ezer forintos, 43 hüvelykes képátlójú UB30-as készüléke, amit HDMI 2.0 csatlakozóval és HDCP 2.2 kódolóval láttak el a japán tervezők. Utóbbi egész jó felskálázást tesz lehetővé a 1080p-s anyagok esetében, szóval még egy mezei Blu-ray lemez sem néz ki rosszul a képernyőn. Mindez pedig csak a legalsó rétege a 4K-s kínálatnak, több pénzért sokkal fejlettebb tévékre verhetjük el a pénzt idén. Hogy még kicsit a Sharpnál maradjunk, az UB30-as család mellett bemutatkozott az Aquos Beyond 4K Ultra HD széria is, ami ráadásul technikai újdonságokkal is kecsegtet. A felhasznált kijelzők ugyanis 42 millióval több alpixel megjelenítésére képesek, mint az átlag 4K-s panelek, már-már 8K-s képminőséget eredményezve ugyanazon felbontás mellett – ne nézzetek így, mi is meglepődtünk.

A 4K-s tévék új családjai egyébként teljességgel uralták a CES-t, mezei Full HD képernyő alig volt kint Vegasban, és ha akadt is egy-egy kósza példány, a többiek csúnyán kigúnyolták elavultsága miatt. A magasabb felbontáson túl újabb technológiák is bemutatkoztak, és több kvantumpontos vagy más néven nanokristályos készüléket is kiállítottak a versengő cégek. Ez az eljárás átmenetet képez a drága, de kiváló OLED panelek tulajdonságai és a mezei IPS képernyőké között, felépítése pedig viszonylag egyszerű: a tradicionális IPS kijelzőben egy alig pár nanométer átmérőjű kristályokból álló filmréteg felel azért, hogy széles spektrumú fehér fény legyen a háttérvilágítás, ami a szokványosnál sokkal szebb színeket és nagyobb kontrasztarányt tesz elérhetővé. A kínai Hisene már tavaly sokkolta a sajtót az első úgynevezett ULED tévékkel, amik kvantumpontokon verték vissza a fényt, a jelenlegi messiás OLED-nél is látványosabb eredményt szülve. Nos, idén már az ULED 2.0-ra csorgathattuk a nyálunkat, ami 120 Hz-es 4K-s képet, elmosódáscsökkentést és HDR-t foglal magába, a gyártó zászlóshajó tévéje esetében impresszív 160 000 000:1-hez kontraszttal párosítva. Az LG és a Samsung is fejest ugrott a nanokristályok közé, igaz, előbbi csak pár prototípust állított ki, és inkább az OLED kínálatra koncentrált. Jól tette: sok szakértő a cég EG9900 nevű 4K-s, flexibilis készülékét választotta a show győztesének, remek képminősége és megújult webOS 2.0-s operációs rendszere miatt. A Samsung ezzel szemben a teljes felhozatalát a nanokristályok jegyében alkotta meg: a koreai gyártó által csak SUHD tévéknek nevezett család 48-tól 88 hüvelykig terjed; és Android operációs rendszer helyett Tizen OS-t futtat. Az eredmény a megszokottnál gyorsabb és „tévésebb" applikációkkal operáló készülék, ami hatvannégyszer erősebb színekkel várja az érdeklődőket, mint amit egy „mezei" UHD tévé produkál (holott azért az sem semmi).

Az LG a 4K-s tévék többségébe OLED-panelt tett, de akadt pár kvantumpontos megoldás is, hogy a „szegények" is örüljenek.

Az LG G Flex 2 egy öngyógyuló testtel rendelkező okostelefon, ami ráadásul hajlítható is. Sajnos nem olcsó.

A hajlított 4K-s tévék királya az LG EG9900 volt, OLED-panellel és hihetetlen képminőséggel. Kettőt kérnénk karácsonyra!


Okosórából is annyi volt a CES-en, mint égen a csillag. Ez a szépség speciel az egészségünkért felelős.

Az OLED tehát, bár előretörőben van, még nagyon drága, és ezért egy ideig az IPS és a kvantumpontos tévék lesznek a legtöbb vásárló számára vonzó alternatívák. Az oligarchák és a lottónyertesek persze 2015-ben is tudják majd mire költeni a pénzüket: a Panasonic például a Firefox OS-t futtató piaci tévécsaládja mellett bemutatta saját 8K-s, 120 Hz-es készülékét, IPS Pro panellel, míg a kínai Haier egy 21:9-es képarányú 5K-s gyönyörűséggel szöktetett könnyet a látogatók szemébe. Egy bibi van csupán: még a 4K is kihasználatlan, hát még az afölötti UHD szabványok, szóval hiába a sok hajlított óriástévé, ha még mindig nincs mit nézni rajtuk. (Hallod, Netflix? Kérjük a 4k-t!)

ANYA, HALLASZ!?

A 4K-n túl az okoseszközök előretörése volt a CES legegyértelműbb tanulsága. Telefonok terén a fejlődés lelassult, és a gyártók inkább az egyéb területek és eszközök „okosítása" felé fordultak.

Persze az is lehetséges, hogy csak a tavaszi MWC-re tartogatják az igazi nagy durranásokat, és ezért nem volt kint a CES-en a fémházas Galaxy S6 és a 4 GB RAM-mal felturbózott LG G3. Ugyanakkor 4 gigás telefont láttunk Las Vegasban: az ASUS a világon elsőként pakolt 4 GB RAM-ot a középkategóriás ZenFone 2-be, ami kap egy ZenFone Zoom nevű változatot is, optikai zoommal. És ha már középkategória, a CES-en csak úgy hemzsegtek a megfizethető árú, de kifejezetten ígéretes mobilok, mint a Galaxy E5 és E7, a Huawei majdnem teljes felhozatala, az Acer Jade S-e, sőt, utóbbi gyártó bemutatta Liquid Z410 nevű, belépőszintű 64 bites LTE-s készülékét is a 129 eurós (azaz 40 ezer forint alatti) áron.

> „A 4K-s óriástévéken túl az okoskütyük voltak a slágerek: a nem is olyan távoli jövőben már a zokninkat is töltenünk kell majd!"

Látható tehát, hogy a minőségi online kommunikáció a vékonyabb pénztárcával rendelkező vevőkhöz is lassan eljut – igaz, attól még nem kell tartani, hogy a csúcskategória szerelmesei költeni való nélkül maradnak. Az LG például leleplezte a Dél-Koreában talán már kapható LG G Flex 2-t, ami egy 400 és 700 milliméteres sugárban bármerre hajlítható androidos okostelefon, Full HD-s teste pedig öngyógyuló, ami annyit tesz, hogy egy komolyabb karcolás három perc alatt lesz semmivé. Sőt, bemutatkozott az LG Dual Edge is, ami az első olyan okostelefon a világon, aminek a kijelzője a váz mindkét szélén is „lefolyik". Micsoda? Hogy ez sem elég nagy cucc? Hát, akkor a CES legnagyobb mobilos híre az Nvidia új Tegra X1 SoC-jának bejelentése marad, ami 8 db ARM magot foglal magába, 64 bites, 20 nm-es csíkszélességgel készül, és a frissített Maxwell architektúra dorombol a belsejében. Akik kicsit is otthon vannak a VGA-k témakörében, tudják, hogy ez micsoda iszonyatos erőt jelent. Az első Tegra X1-es termékek egyébként nyáron várhatók.

És hogy mi a helyzet a táblák terén? Nos, bár nagyon sok táblagép volt kint a CES-en, említésre érdemes darab nem akad túl sok. Az egyetlen igazán kiugró készüléket az ASUS mutatta be: a billentyűzetes dokkolóval együtt forgalmazott Transformer Book Chi sorozat jobb anyagminőséget, mágneses csatlakoztatást, többféle méretet és akár Broadwell processzort is tartalmaz, munkára és szórakozásra egyaránt kiváló hibrideket vonultatva fel így. A csúcsot a T300-as változat képviseli: 12,5 colos képátló, 1440p-s IPS kijelző, 8 GB RAM és egy 128 GB-os SSD gondoskodik a Windows 8.1 tökéletes meghajtásáról, potom 799 dollárért.

A monitorok is magasabb felbontásba kapcsolnak, az 1080p-s képernyőknek lassan befellegzik. S igen, a 60 Hz minimum lesz!

Meghízik a PlayStation 4

A Sony legújabb generációs játékkonzolja mindössze 500 GB-os HDD-t tartalmaz, ami a 40-50 gigás játékok korában nem valami sok. Még szerencse, hogy a CES-en a Nyko bemutatta saját Data Bank nevű készülékét, amit a gép tetejére téve bármilyen 3,5-ös merevlemezzel megtoldva azonnal használható helyhez juttat bennünket. Egy 1-2 TB-os HDD manapság szinte bakfitty, szóval aki nem akar a PS4 szerelésével bíbelődni, annak jól jöhet a SATA-s ketyere.

Hűtés, ahogy még sosem láttad!

Sokak szemöldöke felszaladt a CoolerMaster és a CoolChip közös fejlesztése, a Kinetic Cooling Engine láttán, ami egy olyan hűtő, amiben a ventilátor egyben hűtőborda is. Maga a forgórész is fémlemezekből áll, amiket egy fémhenger ölel körül – az eredmény 50 százalékkal hatékonyabb hűtés, egy azonos teljesítményű klasszikus hűtőhöz viszonyítva feleakkora méretben és alacsonyabb hangerővel. Ez a technológia egyébként évek óta fejlesztés alatt áll, meglátjuk, mi lesz végül belőle.

Ez a szép ruha természetesen okos: képes felismerni, hogy a viselőjének ki tetszik. És ezt nem tartja magában.

LEMERÜLT A ZOKNIM

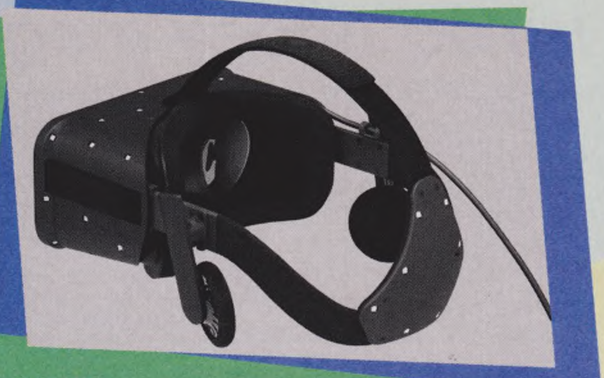
Csakhogy az okoseszközök ma már nem merülnek ki a telefonokban és a tabletekben, hanem az életünk minden területét megpróbálják behálózni. A már tavaly is nagy népszerűségnek örvendő okosórák például idén is sikert arattak, igaz, míg 2014-ben a szögletes, addig 2015-ben a kör alakú óralap a divatos. Ráadásul egyre több területre törnek be az eszes időmérők: a LifeTraktor 130 dolláros Zone R415-ös okosórája például kifejezetten a sportok megszállottjainak kedvez, energiatakarékos transzreflexív LCD kijelzővel és beépített alvásfigyelő technológiával, ami akár akkor is fel tud kelteni bennünket, amikor az óra szoftvere szerint az előző napi megterhelés után a legegészségesebb. Az elegancia kedvelői a fémvázas SmartWatch 3-ban gyönyörködhetnek, ami új, acélból készült testének és vonzó külsejének hála még egy elegáns partin is szép kardísz lehet. Az autóbolondok is örülhetnek, ugyanis az LG bemutatta az Audival közös fejlesztésű okosóráját, ami szintén kerek, bőrszíjas, webOS-t futtat, és a luxusautónk slusszkulcsaként is használható, hála a beépített NFC chipnek.

És ha már autók: a CES-en idén az okosított gépjármű is nagyon ment, a BMW például egy olyan i3-assal furikázta a lelkes újságírókat a vegasi rendezvényközpont tetején, ami teljesen magától parkol be és semminek sem megy neki. Ezalatt a Volkswagen két fedélzeti rendszerrel is előállt: az e-Golf félig automatán képes beállítani a kocsit a garázsba, és magától megtalálja a töltőállomásokat; a Golf R Touch az autó eddig mechanikus alkatrészeit (például az ablakot vezérlő gombokat) cseréli le egy kézmozgást figyelő kamerára, így a sofőr anélkül vezérelheti az autó segédrendszereit, hogy levenné a szemét az útról. A Hyundai a technikai fejlesztések helyett egy mezei applikációval rukkolt elő, amivel elindíthatjuk az autónkat, a Maserati mérnökei pedig a Maserati Quattroporte GTS esetében lecserélték a tükröket LCD kijelzőkre, így javítva az éjszakai látásviszonyokat, elvégre a kamera köszöni, a sötétben is tökéletesen észrevesz mindent az úton. Mindeközben pedig az Audi

A Mercedes-Benz és a sötét jövő

A CES ugyan nem egy genfi autóshow, de mivel az okosautó mint ötlet egyre közkedveltebb, ezért a Mercedes-Benz is Las Vegasban leplezte le az F015 Luxury in Motion koncepcióautót, ami a jövő luxusautóinak általános kialakításába enged bepillantást. Az F015 egy üzemanyagcellás-elektromos hibrid, amit akár a konnektorból is feltölthetünk, és egyáltalán nem szennyezi a környezetet. Az autó, bár vezethető manuálisan is, teljesen önjáró: a beépített számítógép elemzi a környezetet és a forgalmat, a begyűjtött adatoknak megfelelően pedig reagál az utak kihívására, kényelmes és zavartalan közlekedést biztosítva egy szórakozásra és pihenésre termett belső térben, ahol még az ülések is elforgathatók, hogy elbeszélgessünk az utastársainkkal, miközben elérünk a kitűzött úti célhoz. A látszatra tényleg futurisztikus jármű 136 lóerős motorja 200 km/h-s végsebességre képes, 5 méteres hossza és 2 méteres szélessége ellenére pedig 40 százalékkal könnyebb, mint egy mai azonos méretű autó. Összesen 1100 km-t tud megtenni az F015 egy teljes feltöltéssel, amiből 200 km-t az akkumulátor, 900-at pedig a hidrogén-energiacella teljesítménye tesz ki.
A látványra döbbenetes jármű azonban egy nem túl kellemes jövő előszele: a Mercedes mérnökei szerint az önjáró autók piaci megjelenése 2030-ban várható, amikor is a nagyvárosok telítettsége és a munka magánélettel való végleges összefolyása miatt a szabadidő válik a legértékesebb dologgá, így erre kell kihegyezni az utazással töltött időt is…

VR a CES!



A VR technológia előretörése immár tagadhatatlan tény, hisz az Oculust másoló cégek egyre-másra mutattak be saját megoldásokat. A Razer's OSVR egy Oculusnál is olcsóbb kísérleti sisak, ami 200 dolláros áron kínál állítólag hasonló színvonalú virtuális valóság élményt. A Samsung bejelentette a Gear VR nemzetközi forgalmazását, így téve vonzóbb vételé a Note 4-et. Végül pedig az Oculus is kiállította az Oculus Rift szám szerint harmadik fejlesztői változatát, a Crescent Bayt, ami lenyűgöző képi világával (a felbontás nem ismert, de az tuti, hogy 1080p feletti), 360 fokos képlekövetésével és csökkent súlyával minden próbálkozó fölé emelkedett. Alig várjuk, hogy fejünkre tehessük! Persze dátum még mindig nincs.

egy olyan autót készített, ami már magát vezeti az amerikai autópályákon...

A jövő autói nemcsak környezetbarátok, de okosak is lesznek: az automatikus parkoláson túl teljesen önvezérlővé válnak.

Okosóra, okosautó, okostelefon... mi kell még? Megvan! Okosruhák és okosotthon. Anouk Wipprecht holland művész 3D-nyomtatóval készítette el a Pókruha 2.0-nak nevezett szexi estélyi... nek szánt izét, amiben az Intel Edison áramkörei felelnek a csápok veszélyes helyzetre válaszreakciónak szánt kinyújtásáért. Persze a veszély Wipprecht szerint testi vonzalmat jelent, azaz a ruha már messziről jelzi a többi embernek, hogy viselőjének ki jön be a buliban. Kevésbé explicit érdekesség a Sensoria nevű cég okoszoknija, amit fitneszkiegészítőnek szánt a gyártó. A zokni flexibilis, varrásba ültetett áramkörei mérik a lépéseink számát és minőségét, hogy a mellékelt applikációban kielemezve az adatokat pontosabb sporttippeket kapjunk. Ha pedig már elég okosan öltöztünk, felokosíthatjuk otthonunkat a Samsung Hub építőkockáival, amik mindent automatizálnak a kedvünkért, már csak egy Gear okosóra vagy valamilyen Galaxy telefon kell a totális kontrollhoz. És hadd ne kelljen beszélnem az okoskarkötőkről, az NFC-s bőröndzárról, vagy a színváltós e-ink bútorokról!

NA ÉS A PC?

PC-s téren a CES már rég nem az, ami egykor volt, ezen pedig meglepődni sem szabad. Elsősorban notebookok és monitorok burjánzottak a kiállításon, ám ezek közül is csak azokra érdemes szorítkozni, amik különlegességnek vagy kiugróan érdekesnek mondhatók. Az ASUS bemutatta a játékosoknak szánt RoG termékcsalád legújabb monitorait, amik az általunk is tesztelt Swift utódai. A csúcskategóriás RoG Swift PG27AQ már IPS panelre épül, 27 colos, G-sync-es és natív 4K-ban is bírja a 60 Hz-es képfrissítést, azaz jelen pillanatban maga a megtestesült álom – persze nem lesz olcsó, és Nvidia videokártya nélkül a panel csak félkarú óriás marad. Az AMD-pártiak se csüggedjenek el, mert a BenQ, az ASUS, az LG, a Nixeus, a Samsung és a ViewSonic is bemutatta a másodvonalbeli processzorgyártó FreeSync nevű eljárására épülő monitorait. A FreeSyncet az Nvidia nem támogatja (minő meglepetés), alapja viszont egy licencmentes technológia, ami Adaptive-Sync néven bekerült a DisplayPort 1.2a szabványba is, és körülbelül ugyanazt nyújtja, mint a G-Sync. Az újdonságok Full HD és 4K között mozognak felbontásban, képfrissítésben pedig 60 Hz és 144 Hz a minimum, illetve maximum értékük, nyilván felbontástól függően. Szinte mindegyik termék IPS panellel kerül boltokba, az LG pedig a freeSynces képernyőit is ultra-szélesvásznú kijelzővel látja el.

Ha már gamer-monitoroknál tartunk, az Acer két 27 hüvelykes megjelenítőt is bemutatott a CES-en, egyike ezeknek pedig, az XB270HU egy

Bullseye és a CES

Lehet, hogy hajlott korom okán, de az utóbbi években igyekszem már távol tartani magamat a friss és közvetlen CES-es hírektől a hype miatt. Ahogy az Early Access játékokkal és az előrendeléssel is nagyon kell vigyázni, úgy a technológiai újdonságokért sem ajánlott látatlanban lelkesedni – így nem csalódok akkorát, ha mégsem jelenik meg valami, vagy nem tesz eleget az elvárásoknak. A trendeket persze megnézem, és a neten amúgy is elég nehéz elzárkózni minden infó elől, de igyekszem közönyös maradni. Nagyra értékelem, hogy a cégek rendületlenül fejlesztenek, minden egy kicsit szebb, jobb, gyorsabb, (drágább...), de a legtöbb bemutatott újdonság papíron nem érdekel, legfeljebb majd a tesztlaborban. Amire mégis jobban odafigyeltem, az az Internet of Things csoport volt, mivel ott látni a legtöbb fantáziadús, elborult, értelmetlen és fölösleges kütyüt. A viselhető, pláne orvosi és életmód eszközökre külön felcsillan a szemem. Persze ha egyszer tényleg beindul ez a trend, hatalmas roham lesz, és kell majd 1-2 év, amíg kiderül, hogy melyik eszközöknél van valóban értelme a kapcsolatnak. Az izgalmas időszak lesz.

Még egy okosóra, ezúttal az Auditól, ami egyben slusszkulcsként is funkcionál. Nagyon jól néz ki, természetesen.

Mr. Torgue és a CES

Nekem az idei CES alapvetően két dolog miatt vált emlékezetessé. Az egyik a kijelzőkkel kapcsolatos, de még véletlenül sem a 4K, 8K, láthatatlanul sok K mánia kerített hatalmába, hanem, hogy végre rájöttek a cégek: attól, hogy valaki játékos, még nem feltétlenül vágyik TN panelre. Már csak 1-2 hónap, és elárasztják a piacot a gyors (akár 144 Hz-es) IPS-kijelzők, hurrá! G-sync, FreeSync, preferenciától függően lesz itt minden, még extra-szélesvásznú óriásmonitor is az utóbbival. A másik érdekesség, hogy lassan már minden okos lesz. Mit nekünk telefon, ha már a zoknink, sőt, akár a virágcserepünk is lehet okos! Nem viccelek, a Parrot egyszerűen csak Pot névre keresztelt terméke helyettünk locsolja a virágot, ellenőrzi, hogy van-e elég napfény és tápanyag a számára, a mobilos alkalmazásán pedig szól, ha eljön az a pillanat (körülbelül havonta egyszer), amikor után kell töltenünk vízzel. Komolyan gondolkozom egynek a beszerzésén, hogy amikor anyám átjön látogatóba, büszke lehessen rám: lám, mégse pusztul el minden virág nálam.

A táblagépek közül az ASUS mutatta be a legjobbakat a CES-en, ám a tajvani gyártó sem csinált nyarat egyedül.

úttörő IPS-es G-sync-es óriás, 2560×1440-es natív felbontással, ISP panellel és 144 Hz-es képfrissítéssel – igen, jól olvastátok, 144 Hz a natív felbontás mellett, úgy hogy ez a panel IPS! Messzire jutottunk tavaly óta, na. A 4K feletti régió a tévékhez hasonlóan a monitorpiacon is tabunak tűnt, idén a nagyok közül egyedül a HP rukkolt elő 5K-s hajlított megoldással: a HP Z27q 5120x2880-as IPS-panellel gyönyörködtet, ára pedig 1299 dollár, azaz több mint 300 ezer forint – mielőtt szörnyülködnétek, ez egyáltalán nem sok ahhoz képest, hogy tavaly ennyiért még a 4K-t is kicsiny kávéskanállal mérték.

Notebookok terén is láthattunk sokkoló megoldásokat. A gamer-szcénában az MSI vitte a prímet a GT80 Titánnal, ami olyannyira bika lett, hogy már laptopnak sem igazán nevezné az ember. Kezdjük ott, hogy a gép 18,4 hüvelykes IPS panelt kapott, ami „csak Full HD", de később várható 4K-s kiszerelés is, mert miért ne. Ehhez persze elkél a kakaó: processzorból egy Crystal Well Core i7-4980HQ került az alaplapra, ami alapjáraton 2,8 GHz-en pörgeti a négy magot, de turbóval 4 GHz-re ugrik a frekvenciája. Memóriából összesen 32 GB fér el a gépben, VGA-ból viszont rögtön kettőt kapunk: az SLI-be kapcsolt GeForce GTX 980M-mek együtt a csúcskategóriás asztali gamer rigeket is le tudják körözni. Ehhez jön még hozzá a mechanikus billentyűzet és a fém-műanyag ötvözet test. Mindezt a gyönyörűséget 3299 dollárért vesztegetik majd, kíváncsiak vagyunk, 4K esetében felugrik-e az ár négyezerre... Csak nem tudunk szabadulni ettől a 4K-tól, igaz? A Dell egy 15 hüvelykes notebookot, a XPS 15-öt látott el ekkora felbontású IPS kijelzővel, mely szépség alapára 2349 dollár, azaz csaknem 600 ezer forint. Akik nem szeretnének egy autó áráért melós notit venni, azok az Acer 15 hüvelykes Chromebookjára vessenek egy pillantást, ami a CES egyik legnépszerűbb készüléke, méghozzá jó okkal. A mindössze 250 dollárról induló hófehér masina alig nyom többet 2 kilónál, és kétféle kiszerelésben lesz kapható: a nagyobb felbontású, Full HD-s változat 4 GB RAM-ot, 32 GB-os SSD-t, Intel Core i5-ös processzort, az olcsóbb kiszerelés pedig 1366×768-as felbontású kijelzőt, 2 GB RAM-ot, 16 GB SSD-t és Celeron CPU-t kap. Még én is agyalok a beszerzésén, annyira kis helyes (kár, hogy itthon hivatalosan nem lehet majd kapni, szóval egyedüli sikeres opcióként marad a külföldi import lehetősége).

> „A táblagépek és az okostelefonok fejlődése látványosan lelassult, de sebaj, az autók új generációja már a kanyarban van!"

A legfontosabb laptopos hír persze mind közül az, hogy az Intel bejelentette a Broadwell processzorok notebookokba szánt, U-szériás változatait. A sorozat a zászlóshajó Core i7-5557U-tól a sereghajtó Celeronig terjed, fogyasztása rendkívül alacsony (teljesítménytől függően 15-28 Watt), integrált grafikus vezérlők terén pedig bemutatkozik a HD 6000-es széria. És ha már Intel, egyre több notebookban találhatunk 3D RealSense kamerát, ami összetett mozgásérzékelést tesz lehetővé, új dimenzióba emelve a gesztusalapú kommunikációt. (Microsoft HoloLens, valaki?)

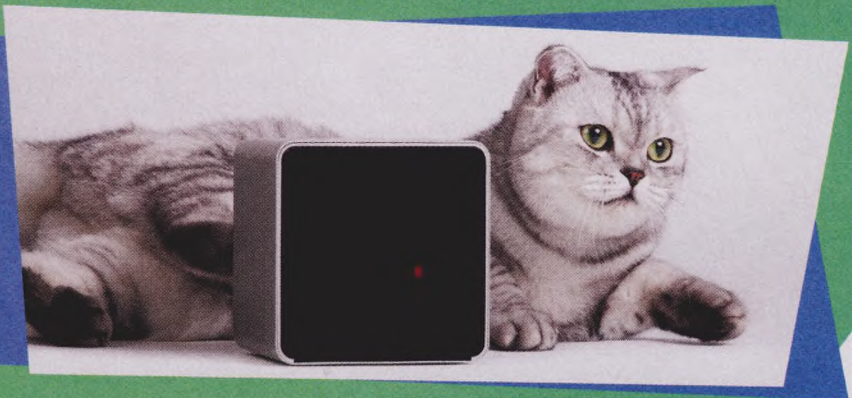
JÖVŐRE VELETEK UGYANITT?

Hosszasan elemezhetnénk a CES 2015-ön látottakat, de azt hiszem, az eddigiek magukért beszélnek. Amíg a nanocsöves akkumulátorok nem törnek be a piacra, addig az okostelefonok fejlődése sem indul be újra, és csak olyan furcsa ötletekkel találkozunk majd, mint a mindenféle formára vágható és „folyatható" kijelzők, vagy a lassan már érintés nélkül is vezérelhető operációs rendszerek. Az okosautók, ruhák, lakások és órák fejlődése ezzel szemben már most rohamléptekben halad, és látva az elektromos gépjárművek mainstreambe törését, nem elképzelhetetlen, hogy 2-3 év múlva az olcsóbb kocsik is okosítottak lesznek, utat engedve az önjáró modellek térhódításának.

Megrögzött asztali PC-s szemmel pedig egyre kevésbé érdemes Vegas felé kacsintgatni, mert nem terem sok babér a VGA-kért és tuningprocesszorokért bolonduló gamereknek – ugyanakkor a technika mindent átívelő volta lassan annyira szétterjed a környezetünk minden elemére, hogy a 2020-as CES-re talán már olyan zoknival a lábunkon megyünk, amit időnként fel kell tölteni.

Itt a cica, hol a cica?

A CES 2015 – szerintünk – legaranyosabb bemutatott terméke a PetCube nevű pici kamera, amit kisállattal élőknek találtak ki. A dobozka lényege, hogy okostelefonon át egy alkalmazás összeköttetést biztosít a folyamatos élő képet közvetítő eszközzel, így állandóan látjuk, mit csinál kedvencünk, míg nem vagyunk vele. Sőt, a telefonon keresztül beszélhetünk is hozzá, így tanítgatva, hogy mit szabad és mit nem, mi több, játszhatunk is vele. Most már tudom, mit kap Bütyök, a macskánk a születésnapjára...



A grafikus vezérlők jelene, és lehetséges jövője >> <<

[ÍRTA **MR. TORGUE**] **Avagy hol tart most, és merre indul majd az AMD és az Nvidia? Mi is ez a kicsit felfújt GTX 970-botrány? Számíthatunk végre csíkszélesség-váltásra? A GeForce-ok lassan elkezdik termelni az áramot? Ilyen és ezekhez hasonló kérdésekre keressük a választ.**

2011 végén az AMD bemutatta a Graphics Core Next (GCN) fantázianevű architektúráját, s mi csak ámultunk. A cég mindig is figyelt arra, hogy chipjei technikai tudásban a lehető legtöbbet nyújtsák, a GCN pedig vastagon túlteljesítette az aktuális DirectX követelményeit, így nem is csoda, hogy amint megérkezett a DX11.1, majd később a 11.2, az AMD-nek nem volt más dolga, mint kiadni egy új drivert, és a partnerek máris büszkén matricázhatták át a kártyáikat, hogy lám, azok bizony a legfrissebb szabvány minden trükkjére képesek. Nem véletlen, hogy a Sonynak és a Microsoftnak is megtetszett az új dizájn, és bizalmat szavaztak annak új konzoljaikban. Azok a gépek viszont jóval később jelentek meg, úgyhogy egyelőre tegyük félre őket! PC-s fronton a Tahiti volt az első GPU, ami már GCN-re épített. 28 nanométeres gyártástechnológiával készült, és kártya formájában 2012 januárjában bukkant fel a boltok polcain. Azóta eltelt három év, és most hol is tartunk?

Az AMD az R9 295X2-vel igencsak messzire ment: ez a két GPU-s szörnyeteg a technikai korlátok feszegetésének példája.

A GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA FOGSÁGÁBAN

Kis túlzással ugyanott, csak amit annak idején HD7970-nek hívtak, azt most más órajelekkel R9 280X néven vehetjük meg. Pedig mindkét cég megtett mindent, hogy fel tudjon mutatni némi előrelépést az évek alatt, ám ez eddig abban csúcsosodott ki, hogy kaptunk egy-egy óriáschipet, ami feszegette a gyártástechnológia határait. Az Nvidia 7,1 milliárd tranzisztoros szörnyetege TITAN néven mutatkozott be, majd az alapjai átkerültek a GTX 780-as szériába, míg az AMD 6,2 milliárd tranzisztorig jutott, az eredményt pedig R9 290X-nek hívjuk. Továbblépni az egyre nagyobb GPU-k irányába egyik cégnek sem volt érdeke, hiszen borzasztóan drágán készíthettek volna minimálisan erősebb chipeket, úgyhogy más megoldás után kellett nézni. Az egyértelmű kiút persze a 20 nanométeres gyártástechnológia lett volna, de csak mostanában jutottunk el arra a szintre, hogy a nagy félvezetőgyártók képesek legyenek viszonylag alacsony hibaarány mellett is 20 nm-es chipeket készíteni (kivéve az Intelt, amely eléggé elhúzott ezen a fronton a többiek előtt). Ráadásul, ha mindez nem lenne elég, a mobilpiac fejlődése miatt az olyan cégeknél, mint a TSMC, prioritást élvez az okostelefonokba és táblákba szánt SoC-k gyártása. Ezek viszont annyira lefogják a gyártósorokat, hogy hiába adott le rendeléseket az AMD, még mindig csak sorban áll. Ez az oka, hogy csak tavasszal találkozhatunk majd először az cég új generációs kártyáival, addig valószínűleg marad a mostani kínálat, ami ha alig észrevehetően, de fejlődött az évek alatt.

A MANTLE CSAPDÁJA

Ha a hardver fejlesztése külső okok miatt korlátozott, akkor még mindig fejleszthetünk a szoftveren. A konzolok is azért tudnak a képességeikhez mérten látványos grafikát felmutatni, mert egyrészt a játékokat kevésféle vashoz kell csak hozzáigazítani, másrészt a fejlesztők sokkal közvetlenebb hozzáférést kapnak a grafikusvezérlőhöz. PC-n viszont egy alacsony szintű hozzáférést biztosító, általános alkalmazásprogramozási felületet írni a hardverek sokszínűsége miatt lehetetlen. Na de mi van akkor, ha csak egyetlen architektúrát támogatunk? A Mantle lényege, hogy konzolszerű hozzáférést nyújt a GCN alapú Radeonokhoz. A végeredmény sokkal jobb kihasználtság, alacsonyabb processzorterhelés, és hozzáférés olyan funkciókhoz, amire a DirectX még nincs is felkészítve.

Miután elmorzsoltunk egy könnycseppet, sajnos vissza kell térjünk a valóságba, ami nem ilyen rózsaszín. Nagyon sok gép van processzorerőben úgy tervezve, hogy DX11 alatt is kihajtsa az adott videokártyát, és innentől kezdve hiába jön a csoda-API, az esetek nagy részében szinte semmilyen változást nem hoz. Ráadásul a projekt még mindig bétában van, pedig az AMD az eredeti tervei szerint még tavaly év elején nyílttá akarta tenni, de akkor még nem látták át, hogy mekkora fába vágták a fejszéjüket. A fejlesztés közben viszont sikerült sok céget meggyőzniük, hogy implementálják a Mantle-támogatást a grafikusmotorjaikba, így a legnagyobbak egy része már beállt, vagy be fog állni az API zászlaja alá (Frostbite Engine, CryEngine vagy a Civilization motorja). A tervbe viszont bekavar egy „apróság": ha kifejezetten egyvalamihez szabjuk a szoftverünket, akkor azon a valamin csak erős megszorítások mellett lehet változtatni. Ezért van az, hogy míg az Nvidia elég sokat alakított az előző generációs architektúráján, az AMD csak óvatosan pofozgatja a sajátját, és még így is találkozhatunk elszomorító eredményekkel. A Radeon R9 285 például a legfrissebb GCN variánsra épül, cserébe viszont a kezdeti Mantle-játékok nem hogy gyorsulnának rajta, de ha búcsút mondanak a DirectX-nek, még lassulhatnak is! Ráadásul, ha mindez nem lenne elég, az idei évre várjuk a DirectX12-t, ami valahol félúton lesz a jelenlegi DirectX és a Mantle között, csak épp mindenen futni fog, így kérdés, hogy hosszú távon érdemes-e egyáltalán foglalkoznia az AMD-nek saját API fejlesztésével.

Az Nvidia a 2014 év végén kiadott GTX 980-nal mutatta meg, mit is tud a Maxwell. Sokat, de sajnos még mindig nem eleget.

TRUEAUDIO, FREESYNC ÉS A JÖVŐ: HBM

Ahogy fejlődött a GCN, úgy kapott egyre több új szolgáltatást. A TrueAudio jobb hangpozicionálást, extra effekteket és kevesebb terhelést jelentene a processzornak – már ha használná bármi is, de így hirtelen csak a Thief jut eszembe, mint

A Thief egyike azon kevés játékoknak, amik némileg profitálnak az AMD fejlesztéseiből. Persze nagyon keveset, sajnos...

példa, és az is csak karcolgatja a felszínt.

A szintén AMD-féle FreeSync már érdekesebb: ez a licencdíj nélküli ellenfele az Nvidia G-syncjének. Mindkét eljárás lényege, hogy a monitor tökéletesen igazodjon a videokártyához és fordítva. Erre már nagyon régóta szükség volt – ugráló fps-szám esetén látható a különbség –, a probléma csak annyi, hogy a G-synces monitorokat aranyáron mérik, FreeSynces pedig még nincs is. Márciusban futnak majd be az elsők (a CES tele volt velük), valószínűleg lenyomva kicsit a konkurencia árait is, de fontos tudni, hogy csak a frissebb GCN architektúrás Radeonok lesznek képesek profitálni belőlük. Ez azt jelenti, hogy ha nem R7 260(X), R9 285 vagy R9 290X kártyánk van, akkor nem árt egy VGA-csere a FreeSynces monitor mellé.

Az igazán nagy durranást azonban a High Bandwith Memory jelenti, ami ha minden igaz, akkor a következő generációs, 300-as sorozatú Radeonokon debütálhat. A lényege, hogy a memória emeletes lesz, több egymásra fektetett réteggel, és ezt az egészet közös tokba is helyezik a Radeon GPU-val. Az eredmény döbbenetes sávszélesség, alacsonyabb fogyasztás mellett. Ha igazak a pletykák, akkor az új Radeonoknak biztosan nem lesznek memóriaproblémáik.

MAXWELL: HATÉKONYSÁG A KÖBÖN

Amíg az AMD új technológiákkal kísérletezett és tűkön ülve várta, hogy eljöjjön a 20 nm-es korszak, az Nvidia elindult egy másik irányba. Már a Keplerrel (GTX 600-asok) is szembefordultak az addigi processzortervezési trendekkel, az igazi változást azonban a Maxwell hozta el. A cég hatékonyság terén sokat tanult a Tegra SoC-k tervezéséből, hiszen a táblákban a fogyasztás-teljesítmény arány mindennél fontosabb. Az összeszedett tudás végeredménye lett végül a Kepler tökéletesített változata, a Maxwell, ami úgy lett gyorsabb az elődjénél azonos shader-szám mellett, hogy közben csökkent az energiaéhsége, így még több teljesítményt lehet kisajtolni az aktuális gyártástechnológiából. A pletykák szerint az Nvidia a jelen generációt ki is bírja 28 nm-en, csak a következőnél váltanak majd, de akkor már egyből 16 nm-re. Már ha azzal nem lesznek gondok, ugye.

A hatékonyság növelése viszont nagyon csúcsra van pörgetve, például az egyre fejlettebb színtömörítésnek hála jóval kisebb memória-sávszélességgel is beérik az új GPU-k. Ez PC-s fronton olcsóbban előállítható kártyákat jelenthet, míg mobilokban még több erőt, a Maxwell architektúra ugyanis már ott van néhány friss táblában, így az Nvidia sajátjában, a SHIELD-ben is, ami felénk sajnos nem igazán kapható, de talán majd a következő generáció.

A VIDEOKÁRTYÁK PIACA EGY IDEJE STAGNÁL: AZ ÚJ TECHNOLÓGIÁK MÉG NEM FORRTAK KI AZ ALKALMAZÁSHOZ, A RÉGIEK PEDIG A VÉGÜKET JÁRJÁK EGY IDEJE.

EGY LÉPÉS ELŐRE, EGY PEDIG SEHOVA

Bár a fejlődés egy pillanatra sem áll meg az Nvidiánál, azért vannak területek, ahol pont a GeForce-ok miatt állunk egy helyben. A cég legújabb kártyái is „csak" DirectX 11.0-s szinten vannak, ezért hiába frissült azóta kétszer a Microsoft API-ja, a fejlesztők nem igazán törődnek vele. Itt egyébként érdemes egy kis kitérőt tenni, és eloszlatni egy tévhitet: attól, hogy valami támogatja majd a DX12-t, még nem tud élni mindennel, ami abban van. Generációkra visszamenőleg például elég sok GeForce fogja támogatni a DX12-t, hála a fejlett vezérlésüknek, de ez nem azt jelenti, hogy hirtelen varázsütésre képesek lesznek kihasználni például a DX11.2-ben hozott újdonságokat. Gondjuk persze nem lesz belőle, és a GeForce-tulajoknak sem, pont a már emlegetett fejlesztői lustaság miatt.

Ez utóbbit viszont ügyesen kihasználta az Nvidia, amely az AMD-hez hasonlóan nagyon rágyúrt a szoftveres vonalra, csak teljesen más utat követve. A GeForce Experience-t, és a játékmenet felvételére vagy streamelésére képes ShadowPlayt valószínűleg már senkinek sem kell bemutatnunk, de a GameWorks talán megér pár szót. Ez egy programkód-gyűjtemény az Nvidiától, amit használhat a fejlesztő, de nem módosíthat, és nem nézhet bele. Tehát igazából nem tudjuk, hogyan működik az adott modul, csak azt, hogy végül is működik, és ez a lényeg. Na meg az, hogy nagyon egyszerűen implementálhatók az új funkciók. A Ubisoft például teljesen rápörgött a témára, tavaly az Assassin's Creed: Unity és a Far Cry IV volt év végén a GameWorks két zászlóshajója.

A 4 GB AZ 4 GB

Kezdek kifogyni a helyből, de még pont tudunk beszélni egy elég aktuális problémáról, a GTX 970 memóriakezeléséről. Néhány felhasználó vette észre, hogy ha 3,5 GB fölé megy egyes játékok memóriahasználata, akkor képes egy kicsit meghülyülni a GTX 970. Mint kiderült, arról van szó, hogy a nyolc memóriavezérlőből kettő osztozkodik egy adatcsatornán a GPU-n belül, így a 3,5 GB feletti rész elérése jóval lassabbá válik. Elég sok félreértés kering a témáról a neten, és az AMD is gyorsan lecsapott a kínálkozó lehetőségre, elindítva a „4 GB az 4 GB" reklámhadjáratot (sőt, hogy ezt meg is támogassa, még az R9 290X árát is csökkentette). Ettől még azonban a GTX 970-en lévő 4 GB memória is 4 GB memória marad, csak a fenti limitekkel.

Ez egyébként nem az első alkalom, hogy az Nvidia a memória elérésével játszik, a GTX 550 Ti-ről és a GTX 660-ról már az első nap tudtuk, hogy az utolsó memóriavezérlőjükön kétszer annyi RAM csüng, mint a többin, és lehetnek helyzetek, amikor ez visszaüt. Végül azonban senkit nem érdekelt a téma, mindkettőt vitték, mint a cukrot, most pedig megy a vihar a biliben, és már arról is olvasni megjegyzéseket, hogy ha a GTX 970-nek titkai voltak ezen a fronton, hát biztos a GTX 960-nak is vannak. Nos, természetesen nincsenek, van viszont világbajnok fogyasztása és egész korrekt teljesítménye. Ez így még kevés információ? Akkor jó hírünk van, a következő két oldalt csak ennek az új kártyának szenteltük!

A Project CARS lehet az egyik legkorábbi játék idén, amelyik már DirectX 12-ben utazik. A fejlesztők nem ígérnek semmit.

A különc fenegyerek

Nvidia GeForce GTX 960

[ÍRTA MR TORGUE] **Az Nvidia első pillantásra nagyon kicentizte az új GTX-kártya tulajdonságait, a specifikációt olvasgatva még egy kicsit aggódtunk is miattuk, pedig nem kellett volna. Van miért szeretni a GTX 960-at, még ha egyelőre nem is ár-teljesítmény bajnok.**

Egy új középkategóriás grafikusvezérlő érkezése mindig örömteli hír, két okból is. Egyrészt átrendezheti egy kicsit a már régóta piacon lévő kártyák árait, másrészt a csúcsmegoldásokkal ellentétben a középkategóriás vasak már a tömegeknek szólnak, sokkal nagyobb rájuk a kereslet, hiszen megfizethetőbbek. Az Nvidia is előszeretettel emlegeti, hogy a GTX 960 az úgynevezett „sweet spotba" érkezett. Ez az az árkategória (200 dollár környéke), ahonnan a legtöbb gamer válogat, ha új kártyára van szüksége. Sok országban ez talán kicsit még mindig sok, de ha megnézzük a Steam hardveradatbázisát, akkor elég szép előnnyel vezeti a GTX 660-as a mezőnyt, ami arra utal, hogy azért nem sokkal 200 dollár alatt van az igazi arany középút.

ÁTALAKUL A KÖZÉPKATEGÓRIA?

A GTX 960 a GTX 760-at hivatott leváltani, ami a névadási sémát alapul véve persze nem meglepő, de ha vetünk egy pillantást a specifikációs táblázatra, akkor azért elindulhat a fejvakarás. Hiszen mit is látunk? Kevesebb shadert és drasztikusan alacsonyabb memória-sávszélességet az elődhöz viszonyítva. Ha mindenféle háttérismeret nélkül csak a józan paraszti eszünkkel gondolkodunk, akkor ez nem hangzik túl megnyerően, ugye? Az ördög természetesen, mint mindig, most is a részletekben rejlik. A GTX 960 a frissített Maxwell architektúrára épül ugyanis, ami jóval hatékonyabban dolgozik, mint az elődjében használt Kepler. A shaderek magasabb kihasználtsággal pörögnek, ráadásul valamivel magasabb órajelen is, így valószínűleg ezen az oldalon nem lesz gond a teljesítménnyel. A 200 dolláros árkategóriában viszont a 128 bit széles adatbusz a memóriához elég viccesen hangzik – hiába a viszonylag magas órajel, a sávszélesség a mezőny többi tagjához képest brutálisan alacsony, még a két generációval előbbi GTX 660 is csak mosolyog rajta. Itt viszont megint számolni kell a Maxwell architektúra egy nagyon fontos újításával, az igen fejlett színtömörítési eljárással, aminek hála kevesebb sávszélességgel is beéri egy-egy GPU. Ennek volt köszönhető az is, hogy míg a GTX 780 384 bites adatsínnel dolgozott, a GTX 980 egy 256 bitessel is köröket vert rá. Az Nvidia szerint olyan jó a hatékonyság, hogy amikor a régebbi architektúrás vasakhoz viszonyítunk, nyugodtan hozzáadhatunk 33 százalékot a kiszámolt sávszélességhez. A legtöbb helyzetben így már elég lehet az új kártya sávszélessége.

A GTX 960 felépítése egyébként olyan, mintha kettészeltünk volna egy GTX 980-at: szinte mindenből feleannyi van benne. Van azonban egy része, ami „okosabb", ez pedig a hardveres videodekóder. A GTX 960 az első asztali gépbe szánt videokártya, ami már hardveresen képes kezelni a H.265-ös tömörítésű videókat. Ebben a pillanatban ez még nem egy óriási előny, de a H.265 a jövő, szóval, aki hosszú távra tervez, annak nem jöhet rosszul. Ezt leszámítva technológiailag ugyanazt kapjuk, mint a nagytestvérnél. Multi-Frame Anti-Aliasing és hardveres Voxel Global Illumination támogatás is van tehát a repertoárban, és még sorolhatnánk egy ideig a varázsszavakat, de érdemesebb inkább fellapozni a tavaly novemberi Gurut, abban minden benne van, most a helyhiány miatt inkább ugorjunk a tesztkártyára!

TESZTKONFIGURÁCIÓ

Alaplap	Gigabyte Z97-D3H
Processzor	Intel Core i5-4670k @ 4,2 GHz
Memória	2 x 4 GB Kingston HyperX 1866 MHz
Videókártya	A specifikációs táblázatban szereplő kártyák
Merevlemez	WD Black 1 TB
Tápegység	CoolerMaster V650

AZ NVIDIA AZ ALSÓ-KÖZÉPKATEGÓRIÁT A GTX 960-NAL PRÓBÁLJA LEIGÁZNI, ÉS BÁR NINCS MESSZE ATTÓL, HOGY GYŐZZÖN, A MEGLEPETÉSEK ELMARADNAK.

TÚLTERVEZETT KÁRTYÁK GARMADÁJA

A mi asztalunkon egy MSI GTX 960 Gaming landolt, és a képek valószínűleg nem tudják visszaadni, de ez egy óriási kártya, alig fért be a tesztgépbe. Nem igazán értettük, hogy a mindössze 120 wattos TDP-vel rendelkező újdonságnak miért kell egy ilyen monstrum hűtés gyanánt, de idővel beláttuk, hogy bizony ennek is megvannak az előnyei. A nagy bordázat miatt, ha csak a Windowsban kattogunk, meg sem moccannak a ventilátorok, sőt! Egy pillanatra megijedtünk, hogy elromlott a Twin Frozr V, mert az első tesztnek elindított Tomb Raider alatt is percekig csend volt, majd nagy lustán felpörögtek a lapátok és... továbbra is csend volt. 800 fordulat per perc fölé még Furmarkkal sem sikerült vinnünk az MSI VGA hűtését, és még így is 60 fok körül tartotta a GPU-t, tehát az biztos, hogy a GTX 960 Gaming még egy rosszul szellőző házban, a legnagyobb nyári melegben is túl fogja élni a megpróbáltatásokat.

Ha körbenézünk az egyéb gyártók kínálatában, azt fogjuk látni, hogy többen is az MSI által választott utat követték, sok a combos hűtéssel ellátott új GeForce, és még több olyan van, ami gyárilag tuningolt. Referenciakártya, mint olyan, nem létezik, az Nvidia csak a hivatalos specifikációban adta meg, hogy körülbelül hogy is nézne ki egy alap kártya, ha létezne, így a legtöbb, a boltok polcain felbukkant megoldás gyárilag tuningolt. Ilyen az általunk tesztelt MSI GTX 960 Gaming is, ezt érdemes figyelembe venni az eredményeknél, mert ennél lesznek lassabb kártyák is bőven. Azért kétségbe esni nem kell, maximum néhány százalékos mínuszról beszélünk.

GAME ON!

Bár helyhiány miatt a jobb alsó sarokba csak öt kiemelt játék eredményei kerültek, azért az átlagot nem csak ennyiből számoltuk, valójában tíz programot is ráeresztettünk mindegyik VGA-ra. A táblázatban látottakon felül még szerepelt a tesztek között az Alien: Isolation, a Batman: Arkham Origins, a Company of Heroes 2, a Hitman: Absolution és a már emlegetett Tomb Raider is. Azt kell mondanunk, hogy 128 bites memória adatsín ide vagy oda, a GTX 960 meglepően jól állta a sarat – úgy tűnik tehát, eljutottunk arra a

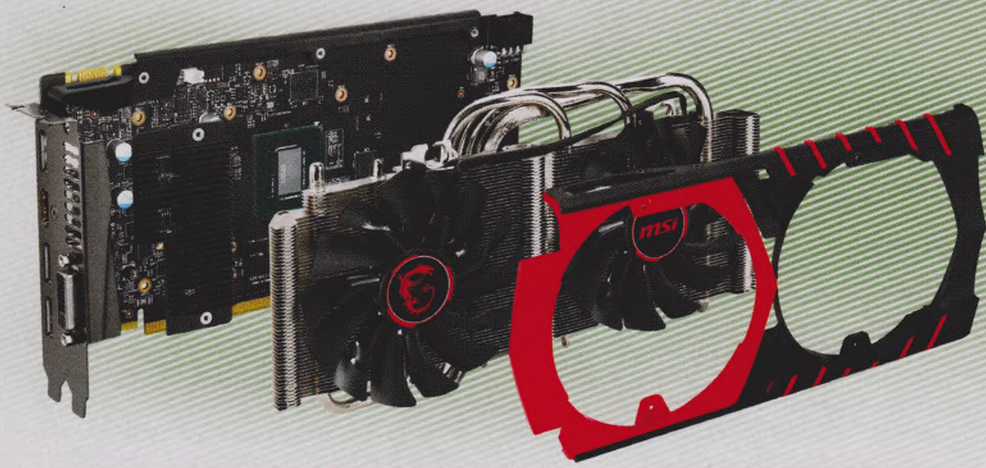
A TESZTGÉP FOGYASZTÁSA TERHELÉS ALATT (WATTBAN)

Radeon R9 270X	Radeon R9 280	Radeon R9 280X	GeForce GTX660	GeForce GTX760	GeForce GTX770	GeForce GTX960	GeForce GTX970
225	285	295	210	240	280	195	260

SPECIFIKÁCIÓS TÁBLÁZAT

Kártya neve	Radeon R9 270X	Radeon R9 280	Radeon R9 280X	GeForce GTX 660	GeForce GTX 760	GeForce GTX 770	GeForce GTX 960	GeForce GTX 970
Shaderek száma	1280	1792	2048	960	1152	1536	1024	1664
ROP-ok mennyisége	32	32	32	24	32	32	32	56
Textúrázók száma	80	112	128	80	96	128	64	104
Memória interfész	256 bites	384 bites	384 bites	192 bites	256 bites	256 bites	128 bites	256 bites
Fedélzeti memória	2 GB	3 GB	3 GB	2 GB	2 GB	2 GB	2 GB	4 GB
GPU alapórajele	1000 MHz	827 MHz	850 MHz	980 MHz	980 MHz	1046 MHz	1127 MHz	1050 MHz
Boost órajel	1050 MHz	933 MHz	1000 MHz	1033 MHz	1033 MHz	1085 MHz	1178 MHz	1178 MHz
Memória effektív órajele	5,6 GHz	5 GHz	6 GHz	6 GHz	6 GHz	7 GHz	7 GHz	7 GHz
Memória-sávszélesség	179,2 GB/s	240 GB/s	288 GB/s	144,2 GB/s	192 GB/s	224 GB/s	112GB/s	224 GB/s
TDP	180 W	250 W	250 W	140 W	170 W	230 W	120 W	145 W

pontra, hogy csak a specifikációk számaiból már nehéz megjósolni, valójában hogyan teljesít majd egy-egy új kártya. A GTX 760-hoz viszonyítva a legnagyobb előny 33 százalék volt (Company of Heroes 2), míg a legnagyobb lemaradás, merthogy sajnos az is volt, 13 százalék a Hitmanben. Hiába a jó színtömörítés, az igazán sávszélesség-gyilkos játékok meg tudják fogni a GTX 960-at egy kicsit. Ezen modernebb címeknél lehet segíteni például azzal, hogy Multi Sampling alapú élsimítás helyett átváltunk a Maxwell architektúra újdonságára, a Multi-Frame Anti-Aliasingra. A minősége gyors mozgásnál egy kicsit rosszabb, de játékos legyen a talpán, aki ezt észreveszi, miközben menekül a zombik elől.



MÉG, MÉG, MÉG, ENNYI NEM ELÉG!

Persze B-tervnek ott van a túlhajtás, a Maxwellek eddig is jól bírták a kiképzést, úgyhogy a GTX 960-at sem sajnáltuk, feltekertünk mindent, ameddig csak lehetett. A végeredmény közel 8 GHz-es memória-órajel és a gyári tuningon felül még 150 MHz plusz volt a GPU-n. A boostolt órajel így 1500 MHz fölé ment, pont, mint az erősebb GTX 980 esetében – úgy látszik, ez az architektúra körülbelül itt kezd kifulladni. Fontos megemlíteni azonban, hogy a túlhajtás mindig lutri. Az, hogy mi ilyen órajeleket értünk el, nem garantálja, hogy másnak is sikerülni fog, mint ahogy az is előfordulhat, hogy valaki kifog egy olyan példányt, ami akár 1600-on is vígan elmegy.

Az órajelekkel való játszadozás közben azonban kiderült, hogy sok esetben egész jól ki lett egyensúlyozva a kártya. Vannak játékok, amikben ha csak a memória gyorsaságát növeljük, nem nagyon kapunk plusz fps-értéket, tehát nincs sávszélesség-limit. Főleg a modernebb címek ilyenek, ha nem használunk sávszélesség-zabáló élsimítási fajtákat. Ha igen, akkor a memóriatuning nagyon is jól jön. Mivel a GPU-t és a memóriát is bő 10 százalékkal tudtuk a gyári értékek fölé lőni, ezért a sebességnövekedés is egyenesen arányos volt a túlhajtással, tehát bő 10 százaléknyi gyorsulás mutatkozott minden kipróbált játékban.

A 10 JÁTÉKTESZT ÁTLAGOLT EREDMÉNYE
(SZÁZALÉKOS ÁBRÁZOLÁS A GTX 960-HOZ VISZONYÍTVA)

Radeon R9 270X	Radeon R9 280	Radeon R9 280X	GeForce GTX 660	GeForce GTX 760	GeForce GTX 770	GeForce GTX 960	GeForce GTX 970
86%	100%	113%	73%	89%	112%	100%	154%

VENNI VAGY NEM VENNI?

Ahogy az az átlagolt táblázatban is látszik, egy gyárilag tuningolt GTX 960 körülbelül egy szinten van egy Radeon R9 280-assal, tehát némileg gyorsabb egy GTX 760-asnál. Referencia órajeleken a különbség nem lenne ennyi, így ha valakinek az utóbbi kártyája van, biztos, hogy nem éri meg váltania. Persze a legtöbb esetben inkább a többéves grafikus vezérlőnket akarjuk lecserélni valami frissebbre, így pedig már életképes alternatíva a GTX 960, ám egyelőre sajnos semmivel sem jobb vétel, mint mondjuk az elődje vagy a legnagyobb riválisa, az immár hároméves alapokkal rendelkező Radeon. Ez az egész az Nvidia árképzésének köszönhető. Magyarországon lapzártakor az érvényes ajánlott fogyasztói ár 70 ezer forint volt; a legolcsóbb példányok 65 ezer forint környékén röpködtek, míg a full extrásokért 77-78 ezret is elkérnek. A 65 ezer forint a sebességet alapul véve még körülbelül reális, de semmiképpen sem egy visszautasíthatatlan ajánlat, legalábbis nem nekünk.

Abban ugyanis biztosak vagyunk, hogy az Nvidia mérnökei nagyon kicentizték a kártyát, és megnézték, hogyan tudják az aktuális középkategória teljesítményszintjét hozni a lehető legolcsóbban megépítve. A viszonylag kicsi GPU, az alacsony TDP és a mindössze 128 bites memóriasín miatt egyszerű nyomtatott áramköri lap és a 2 GB memória miatt valószínűleg jóval olcsóbban legyártható egy GTX 960-as, mint bármi más ebben az árkategóriában. Ez a jövőben óriási mozgásteret adhat a cégnek, így nem lennénk meglepve, ha egy-két hónapon belül még egy árcsökkentés is jönne, amivel igazi best buy kártyává avanzsálhatna az új GeForce. Addig azonban csak a teljesítményét alapul véve semmivel sem jobb vétel, mint a rivális R9 280-as, ami ráadásul 3 GB fedélzeti memóriát kap alapfelszereltségként, és olcsóbban is beszerezhető. Ami viszont a GTX 960 malmára hajthatja a vizet, az a világbajnok fogyasztás, és a valóban kihasználható extrák (H.265, G-sync, fejlett videokódoló motor stb.), így tudásban már inkább az R9 285 a méltóbb ellenfele. G

ÁTLAGOS FPS-ÉRTÉK, JÁTÉKOKBAN (FULL HD, MAX GRAFIKA)

Kártya neve	Radeon R9 270X	Radeon R9 280	Radeon R9 280X	GeForce GTX 660	GeForce GTX 760	GeForce GTX 770	GeForce GTX 960	GeForce GTX 970
Battlefield 4	35,7	42,8	49,1	30,4	37,8	46,8	42,0	64,4
Civilization: Beyond Earth	58,4	64,4	73,0	48,9	57,5	78,2	76,4	112,5
Crysis 3	25,5	28,5	32,4	20,0	24,2	31,7	28,8	46,7
Far Cry 4	24,5	28,5	32,9	20,3	24,9	30,3	31,7	50,0
Metro: Last Light	41,4	49,1	55,7	37,4	45,0	54,7	55,5	78,3

Eszköz: **videokártya**
Info: **www.eu.msi.com**
Ár: **kb. 70.000 Ft**

PRO	KONTRA
– remek fogyasztás	– viszonylag drága
– csöndes hűtés	– az alapkiszerelésű modellek fapadosak
– korrekt teljesítmény	

Az ASUS és a Steam Machine

ASUS G20JA TESZT

[ÍRTA CHOCHO] **Az ASUS az egyre jobb gamer-notebook kínálata mellett tavaly év végén fejest ugrott a kifejezetten játékra szánt all-in-one PC-k világába is, hogy mindjárt két eltérő konstrukciójú konfigurációval tegyen a bika hardverek szerelmeseinek kedvére. Mi az erősebb, opcionális komponensekből összerakható G20JA-t próbáltuk ki, ami rendkívül bizarr formatervezésével és kifejezetten játékra szánt alkatrészeivel már a PC Guru Show alkalmával is vonzotta a kíváncsi tekinteteket.**

Az ASUS a játék-PC-k világában korántsem ismeretlen gyártó, hisz évek óta jelen van a piacon a RoG-családba tartozó termékeivel, melyek a videokártyáktól az egerekig mindent magukba foglalnak, amit csak PC-n játszó gamer értelmesnek tarthat megvásárolni. A PC Guru hasábjain ennél fogva elég gyakori vendég a tajvani gyártó, múlt hónapban épp az akkor létező legerősebb gamer-notebookot juttatta el hozzánk, hogy a G751 brutális teljesítménye előtt mindenképp kénytelenek legyünk fejet hajtani. Igen ám, de a legtöbb játékos nem hordozható, hanem asztali masina előtt tölti szabadideje jó részét, ebben a kategóriában pedig a tavalyelőtti Tytan óta nem járt nálunk ASUS holmi. Eddig.

KÜLALAK, FORMAVILÁG

Az ASUS G20JA a Tytannel ellentétben nem egy hatalmas (és főleg nem másfél milliós) masina, hanem pont hogy kompakt, kisméretű gamer-PC, ami első látásra a Valve által két éve beharangozott (és azóta is csak halogatott) Steam Machine koncepcióra hajaz: tulajdonképpen olyan, mint egy windowsos konzol, amivel a gyártó a lehető legjobban szeretné leegyszerűsíteni a PC-s játékot.

A G20JA egy méretes, de még félkézzel is elbírható csomagban érkezik, kicsomagolása után pedig nem igényel különösebb szerelést, csupán le kell tenni egy stabil helyre, bedugni a külső tápegységét (illetve tápegységeit, de erről később még lesz szó) az elosztóba, bekapcsolni és lám, már bootol is a gondosan előtelepített Windows 8.1 Pro operációs rendszer, melyre már csak a Steamet kell felpakolni, hogy igazi Steam Machine-érzésünk legyen. Az analógia egyébként nem a véletlen műve, az ASUS tényleg a Valve terveinek megfelelően építette fel a G20-at és a mellékelt szövegdobozban bemutatott kistesó GR8-at, mivel azonban a Steam Machine program csúszik, ezért a gyártó jobbat nem tudván Windowszal dobta piacra a két gépet. Így elmondható, hogy a G-sorozat két tagja egy pillantás a jövőbe – mely persze még nem jelenti azt, hogy a következő évek fényes esztendők lesznek.

Kezdjük is mindjárt a gép bemutatását a külalakkal, ami ugye a G20JA legszembetűnőbb tulajdonsága. Mivel a formatervezők célja egy konzolra hajazó mérettel rendelkező PC megalkotása volt, ezért a szerény dimenziók láttán senki sem lepődik meg, ellentétben a vad, „tipikusan RoG-os" dizájnnal, amit a termékcsaládtól már megszokott piros és fekete színek agresszív játéka jellemez. Azt mondják, ízlésről nem illik vitatkozni, így inkább mi sem jellemezzük a fölfelé szűkülő, oldalt kidomborodó, középen pedig egy vékony piros sávba tömörülő ház vizuális tulajdonságait. Sokkal fontosabb ennél, hogy miként szerelhető a G20.

AZ ASUS A JÖVŐ KIHÍVÁSÁRA PRÓBÁLT JÓL FELELNI A G20-SZAL, ÉS BÁR A VAS NEM ROSSZ, FEL KELL TENNÜNK A KÉRDÉST, HOGY A GÉP MEGÉRI-E AZ ÁRÁT.

BELBECS, SZERELHETŐSÉG

A rejtett csavarok eltávolítása után a ház jobb oldala kinyílik, hogy feltárja a szokatlan, réteges elrendezést. Először a gép három ventilátora tárul a szemünk elé, melyek közül az egyik a videokártyáé, a másik kettő pedig egy hőcsöves bordán keresztül hűti a CPU-t. Oldalt találjuk a 2,5-ös SSD-t (a tesztgépben egy 128 GB-os Kingston lapult), majd miután az azt körbefogó fémlemezt VGA-stól eltávolítjuk, felleljük a 3,5-ös HDD-t. Ez alatt bújik meg az egyedi tervezésű H97-I/G20AJ/DP _ M8 alaplap, SO-DIMM memóriafoglalatokkal és pucéran hagyott H97-es chipsettel. A G20 elölről és alulról szívja be a friss levegőt, és a gép tetején, illetve hátulján engedi ki azt. A külső (sajnos nem túl minőségi) műanyag burkot meglepően masszív fémszerkezet tartja össze úgy, hogy a ház ne recsegjen-ropogjon, és biztonságban tartsa a sérülékeny, egymásra zsúfolt alkatrészeket.

Az előlap vörös sávja egy vékony optikai meghajtónak, két USB 3.0-s csatlakozónak és a jack ki-bemenetnek ad helyet, míg hátul további 6 db USB-t, 3 db HDMI-t (ebből kettő a VGA-hoz, egy az alaplaphoz csatlakozik), két DVI-kimenetet, további jackeket és hálózati csatlakozót találunk. És itt jön képbe a G20 különös tápellátása is. Mivel a masina szűkös belsejébe már nem fért el az amúgy komoly hőt termelő áramellátó egység, ezért az ASUS egy kissé maszek megoldással élt: a G20-nak két tápbemenete van, melyekbe két különálló, ám egy gumikerettel összefogott notebooktápot dughatunk, melyeket ráadásul más-más tápkábellel kell az elosztóba gyömöszölnünk. Az egyik 180, a másik 230 wattos, így összesen 410 Watt teljesítményre képesek. Hogy ezt miért így oldotta meg a gyártó, rejtély, mindenesetre kicsit viccesen néz ki a gumis tápduó, ennél már csak a szigszalag lett volna komikusabb.

ASUS ROG G20AJ SPECIFIKÁCIÓK

PROCESSZOR	Intel Core i7-4790 @ 3,6 GHz
MEMÓRIA	2 x 8 GB SO-DIMM DDR3 1600 MHz
HÁTTÉRTÁR	128 GB SSD + 1 TB HDD
VIDEOKÁRTYA	Nvidia GeForce GTX 780 3 GB GDDR5
HÁLÓZAT	Gigabit Ethernet, wifi, Bluetooth
CSATLAKOZÓK	4-4 db USB 2.0 és 3.0, 3 db HDMI kimenet, LAN, jack ki-bemenet, 2 db DVI kimenet
TÁP	2 x 180 + 230 wattos tápegység
DIMENZIÓK	340 x 358 x 61-104 mm
GARANCIA	2 év
OPERÁCIÓS RENDSZER	Microsoft Windows 8.1 Pro
ÁR	440.000 Ft körül

MÉRÉSI BEÁLLÍTÁSOK	ÁTLAG FPS-ÉRTÉK				
Játék címe	Battlefield 4	Far Cry 4	Lords of the Fallen	CoD: AW	Wreckfest
Maximális beállítások, 1920x1080	74.6	55.4	54.3	41.1	59.3
Közepes beállítások, 1920x1080	102.0	94.1	64.2	41.5	63.7
Alacsony beállítások, 1920x1080	104.8	96.1	68.0	114.0	159.2

Ami a gép bővíthetőségét illeti, nem lehet okunk panaszra, hisz bár az egyedi lapka nyilván korlátozza a jövőbeli lehetőségeinket, processzort, videokártyát, memóriát és háttértárakat így is cserélhetünk, feltéve persze, ha azok foglalata és mérete megfelel a G20 alaplapja és háza igényeinek. CPU esetén az LGA1150-es platform alkotja a keretet, míg VGA terén figyelembe kell vennünk a kártya méretét és a ventilátor elhelyezkedését, hisz ha az nem esik egybe a tartólemezre vágott lyukkal, akkor könnyen elfüstölhet a cucc. Ugyanez igaz a merevlemezre és az SSD-re, melyeket csak ki kell kapni és a helyére tenni egy nagyobbat. Ahhoz képest, hogy kompakt gépről van szó, a G20 kifejezetten könnyen szerelhető és jól fejleszthető. Aki ennél többre vágyik, úgysem ilyen konfigurációt vásárol.

Az ASUS G20 belső felépítése olyan, mint az ogre: réteges. A felső réteg a fémváz, ami alatt a VGA és az SSD található; eltávolítva megjelenik a HDD és a processzorhűtő; azt leszedve hozzáférünk az egyedi tervezésű alaplaphoz.

ERŐFAKTOR

Annak ellenére, hogy a tápegység láttán felhúztuk a szemöldökünket, el kell ismernünk, hogy maga a G20 tagadhatatlan mérnöki zseni eredménye, hisz a szűk helyre sikerült igencsak combos alkatrészeket bezsúfolni úgy, hogy a gép nemcsak bővíthető, de folyamatos megterhelés alatt is halk és hűs marad. A nálunk járt változat egy Haswell architektúrára épülő Core i7-4790-es processzort, 16 GB RAM-ot és egy GeForce GTX 780-as VGA-t tartalmazott, mely ugye 2013-ban az NV-széria legerősebb darabja volt (leszámítva a túlhúzott Titant). Nem csoda tehát, hogy a gép nyers teljesítményével nincs különösebb gond, sőt, az összes mai játékot nyugodtan futtathatjuk maximális (vagy ahhoz közeli) beállításokban, Full HD felbontás mellett. A gyártó egyébként 1440p-hez ajánlja a G20-at, amihez esetleg még elegendő lehet a masina, a lassan második születésnapját ünneplő videokártya mindössze 3 GB memóriája miatt azonban mi mégis elsősorban Full HD-s játékgépként kezeltük azt.

Játék alatt a G20 nagyszerűen teljesít, legyen szó egy- vagy többjátékos élményről – pár statisztikáért vessetek egy pillantást a fenti táblázatra, amely az 1920x1080-as felbontásban mért átlag fps-értékeket tartalmazza (a beállítások mindig az adott játékban nevesített profiloknak felelnek meg, driverből ezúttal nem erőltettünk látványjavítókat). Egyedül a 8 GB RAM bizonyult néha kevésnek (hosszas töltés, meg-megakadó akció), ám ez nem a játékok vagy a konfiguráció, hanem a Windows 8.1 és a számtalan előretelepített alkalmazás hibája, amiket ugye minden magára valamit is adó gamer azonnal lepucol, nem beszélve az operációs rendszer tweakeléséről (pro tipp: a Windows 8.1 ingyenes Windows 10-et is jelent majd). A gép ráadásul végig meglehetősen halk maradt, egyedül a Battlefield 4 betöltésekor pörgött fel együttesen a belsejében található három nagy ventilátor. A processzor így sem melegedett 72 fok fölé, pedig mind a Wreckfest, mind a Lords of the Fallen híres arról, hogy alaposan megterheli a főegységet. A ház külsején maximum 31 fokos hőmérsékletet mértünk, ami azt jelenti, hogy ez az apró vas sok nagyméretű gépnél is gazdaságosabban adja le a hőt. Persze a nálunk járt G20 nem az egyetlen változat, a gyártó számos kiszerelésben kínálja a gépet. Aki megelégszik egy i5-ös processzorral és egy GTX 760-as VGA-val, no meg szerény 4 GB RAM-mal, már 280 ezer forintért is szert tehet a masinára, melyet aztán később bővíthet akár egy GTX 970-nel, illetve még 4 GB memóriával. A nálunk látogatóban járó csúcskategóriás, előre összerakott G20JA persze 400 ezer forint felett jár, ami nagyon sok pénz ugyan, de tekintve, hogy ezért egy csöndes és kicsi PC-t kapunk, amit egy ideig nem kell megbontanunk, talán érthető a felár.

ÉRDEKES, DE JÓ IS?

Az ASUS G20JA nem csak a jól összerakott kompakt gamer-PC iskolapéldája, hanem egyben bizonyíték arra, hogy a Steam Machine elmélete működhet. Az a tény, hogy az ASUS rögtön két ilyen terméket is a piacra dobott, azt sugallja, hogy pénzügyileg sem lehet öngyilkosság a kifejezetten játékosoknak készített egybegép gondolata (ami amúgy még lehet hóbort, mint 6-7 éve a HTPC-k voltak.) Ugyanakkor muszáj az ördög ügyvédjét játszanunk és feltennünk a kérdést, hogy vajon a piac telítődése esetén mi fog történni ezzel az egyelőre szokatlan termékkategóriával. Nem mintha ez bármit is elvonna az ASUS érdemeiből, de szem előtt kell tartani, hogy az ember ennyi pénzért nem 1-2, hanem jobb esetben 3-4 évre előre vesz gépet, ami a G20 esetében már nem biztos, hogy teljesíthető feltétel. Főleg most, az új Maxwell architektúra és az olyan játékok idején, mint a jelen számunkban is bemutatott Witcher 3. G

ASUS ROG GR8: A LEGKISEBB KIRÁLYFI

Az ASUS a masszívabb G20 mellett a GR8-at is bemutatta a 2014-es CES-en, mint „konzol-PC-t": ez a valóságban annyit tesz, hogy egy, a G20-nál is kisebb masinával van dolgunk, ami specifikációk terén persze így is a jelenlegi konzolok fölé licitál. A nagytestvérrel szemben a GR8 sokkal kevesebb fajta komponensből állhat, processzorból például kizárólag a Core i7-4510U kapható bele, míg VGA-ból GTX 750Ti jár hozzá, és kész. Memóriából 8 vagy 16 GB kérhető, háttértárból pedig csak 2,5-ösöket fogad a mindössze 6 x 24,5 x 23,8 cm dimenziókkal rendelkező, kicsiny ház. És hogy mennyi az annyi? Nos, 280 ezer forint. Hoppá. Valahol érthető, hogy a Steam Machines programot sokan öngyilkosságnak tartják, ugyanakkor jó látni, hogy a sok böhöm nagy gamer-PC mellett végre hely- és energiatakarékos megoldások is beférkőznek a piacra. A SteamOS bétája egyébként ingyenesen letölthető, aki szeretne kísérletezni, semmiképpen se fogja vissza magát!

Eszköz: **kompakt gamer-PC**
Info: **www.asus.hu**
Ár: **kb. 440.000 Ft**

PRO	KONTRA
– korrekt teljesítmény	– a dizájn ízlés dolga...
– kiváló hűtés és zajszint	– annyira nem időtálló
– kicsi, kompakt ház	– furcsa tápszerkezet

Isten ujja ismét lecsap!

RAZER DeathAdder egér

[ÍRTA WILSON] A Razer híres a jól összerakott, minőségi egereiről, amikkel néha a konkurens gyártókhoz hasonlóan messzebbre megy a kelleténél. Nem úgy a DeathAdder esetében, amiben pont az a pláne, hogy gamer-egérként sincs benne semmi különleges.

Ez persze egyáltalán nem valami megbocsáthatatlan negatívum, sőt: a Razer ismételten egy célfeladatra szánt eszközt gyártott, felesleges sallang, senki által nem igényelt funkció, vagy épp az ergonómiát tönkrevágó extra, totálisan szükségtelen gomb, bütyök vagy valami forradalminak kikiáltott újdonság nélkül.

A DeathAdder szimplán csak egy gamer-egér, sőt, a most bemutatott példány igazából egy második generációs darab, ami a Chroma família két korábbi, általunk már tesztelt eszköze, a BlackWidow billentyűzet és a Kraken headset sorába illik bele, így ez a hármas együttesen tökéletesen lefed minden olyan igényt, ami csak egy játékra szánt PC megvásárlásakor felmerülhet. De persze csak akkor, ha van hozzá egy jelentős megtakarításunk is.

A FEKETE ARANY

Hiszen a BlackWidow-hoz és a Krakenhez hasonlóan ez sem éppen fapados árcímkével kínált eszköz: a DeathAdder Chromáért bőven 20 ezer forintot kell a boltban hagyni, de ha azt nézzük, hogy a nem a Chroma sorozatba tartozó elődje sem kerül sokkal kevesebbe, akkor elmondható, hogy magához az egérhez mérten az ár sem emelkedett sokat.

Mivel a DeathAdder Chroma csak egy revízió, ezért drasztikus újítást, komolyan áttervezett elemet nem is lehet rajta találni. Matt fekete, remek tapintású műanyagból készült – bár a mi példányunk alja sorjás, ami nem éppen igényességet sugall –, amit oldalt csúszásgátló bevonatú gumifelület tesz tökéletessé. Sajnos előnyeit kizárólag a jobbkezesek élvezhetik, a DeathAdder formája, fogása nem teszi alkalmas vételé a balosoknak, úgyhogy ők kénytelenek vagy más Razer cuccot venni, esetleg más gyártó termékei közül szemezgetni. Az egér fogása persze egész egyszerűen pazar, amit nyilván a hosszú évek tapasztalatának és a vevői visszajelzéseknek köszönhetünk. Csepp alakú, a közepénél jobbra hajlik, kicsi és közepes méretű kézzel rendelkezők számára kifejezetten tökéletes, nem terheli feleslegesen a csuklót, szó szerint belesimul az ember tenyerébe, és nem is megy onnan sehová.

Összesen öt gomb található rajta, kettő a szokásos helyén, egy maga a görgő, a két extra pedig a bal oldalon van, ugyanabban a szögben meghajlítva, mint maga az oldalfal. Emiatt a lenyomásukhoz egy millimétert sem kell arrébb csúszni, pont olyan távolságra vannak, hogy ne jelentsen se problémát, se megerőltető mozdulatot lenyomni a negyedik és az ötödik pöckööt.

Maga a görgő is kifejezetten remek, ez is gumiborítású, jól skálázott, nem kell attól félni, hogy magától elindul felfelé vagy lefelé, pont annyit ugrik, amennyit szükséges. Semmi csicsa, semmi sallang, csak az, ami kell. Mindezt két dolog foglalja keretbe: egyrészt a hosszú (2,1 méteres), textilszövésű, a hőtágulás által nem befolyásolt, vagyis önmagában nem becsomósodó kábel, illetve a Chroma sorozattal együtt érkező, 16,8 millió szín megjelenítésére képes LED-csík, amely mind a tetszetős Razer logót, mind a görgő széleit szebbé és persze vaksötétben látványossá teszi. Szerepe a játékmenetben vagy az élvezetben persze nincs, ez kizárólag az az extra cicoma, amit a pár ezer forinttal magasabb árcímkéért elvár az ember.

SZINAPTIKUS CSODÁK

A fénydiódákat, és persze magát az egeret is a Razer parádésan jó, Synapse néven futó keretprogramja vezérli, hasonlóan a gyártó többi perifériájához. A 2.0-s Synapse használatával az összes gomb átprogramozható, a nyomkövetés pontosításához átállítható az egér megemelésének érzékelése, sőt, Razer egérpad megléte esetén még a felület is kiválasztható. Az éppen aktuális LED-szín és a fények statikussága / dinamikussága pont azt a sablont használja, mint a BlackWidow, sőt, egy kattintással még össze is lehet hangolni a kettőt, így a két eszköz szinkronban hozza az egyesített beállításokat. Persze egy egérnél nem ez számít leginkább, hanem a teljesítmény: a DeathAdder ultraprofi optikai érzékelőt használ, akár 10.000 DPI pontosságot nyújtva, ami lehet, hogy jelentősen eltúlzott és igazából értelmetlen érték, de az egészen biztos, hogy ezzel az egérrel nem jelent problémát a pontosság, a gyorsaság és az érzékenység – annyira fürge és annyira precíz, amennyire az csak fizikailag lehetséges. Ez pedig nem csupán üres ígéret, vagy hangzatos marketingszöveg, hanem bizonyítékokkal is alátámasztható tény: nincs olyan játék, legyen az ultrapontosságot igénylő FPS (mint a Counter-Strike), gyors kattintásokat megkövetelő MOBA (League of Legends, DotA 2), sok csúsztatgatással járó valós idejű stratégia (StarCraft II), amely kifogna a Razer kütyüjén. Egész egyszerűen tökéletesen végzi a dolgát, a kibontását, a bekötését, és a driver feltelepítését követően alig pár perc elteltével, akár az alap, gyári beállításokkal együtt. Ha fogást kellene találni rajta, akkor maximum csak a beállítások kezelése terén lehetne: a DeathAdderből kispórolták a fedélzeti memóriát, így a barkácsolást a Razer Synapse felhőmentése tárolja, az pedig valamiért hajlamos elfelejteni a beállított színeket és a mintákat, és persze a Windows bootolását is lassítja kissé.

A RAZER IGYEKEZETT A MAXIMUMOT KIHOZNI A MINIMALISTA NAGYSZERŰSÉGBŐL, EZ PEDIG SIKERÜLT IS AZ ELISMERT GYÁRTÓNAK. OSSZUK A HALÁLT!

De hát ez legyen a legnagyobb bajunk – a DeathAdder Chroma ugyanis a lehető legközelebb áll a tökéleteshez, ennél többet pedig közel húszezer forintért talán nem is várhatunk.

Eszköz: **gamer-egér**
Info: **www.razerzone.com**
Ár: **kb. 20.000 Ft**

PRO	KONTRA
– tökéletes forma	– mindent a Synapse tárol
– fantasztikus fogás	– funkciótlan világítás
– ultraprecíz érzékelő	– lehetne kicsit olcsóbb

5.1, ami nem is 5.1?

RAZER LEVIATHAN TESZT

[ÍRTA WILSON] **Nem kell vájt fülűnek vagy audiofilnek lenni ahhoz, hogy tudjuk, mennyire sokat ad az élményhez egy jó hangrendszer, hiszen többen főleg ezért, és nem a vászonért járunk moziba. Sokan azonban mégsem foglalkoznak a jó hangrendszer kérdésével.**

Hogy ez igazából milyen kapitális hiba, kiválóan letesztelhető: elég csak egyszer kipróbálni ugyanazt a játékot vagy filmet előbb egy fapados hangfallal, aztán minimum egy 2.1-es rendszerrel, és máris jön a rácsodálkozás, a felcsillanó szemek, kitágul a világ, és az ember rájön, hogy nemcsak a magasabb felbontás és a jobb képminőség tud maradandóbb élményt adni, de az is, ha vannak mélyhangok, ha nem mosódnak egybe a hangszínek, és ha egy csapat többéves munkáját nem egy alufóliával kibélelt lavórhoz hasonlatos tévéhangszóró közvetíti, hanem egy kategóriával drágább céleszköz. A Leviathan ilyen: céleszköz, a meglehetősen drága fajtából.

Persze az utóbbi kijelentés csak akkor igaz, ha a helyén kezeljük: a Leviathan nem profi hangrendszer, így butaság is lenne több százezres erősítőkhöz, hasonló áron mért rendes, álló hangfalakhoz hasonlítani. A Leviathan ugyanis egy soundbar, egy „csíkhangfal", elsősorban játékokra tervezve (úgyhogy a „rendes" soundbarokkal sem nagyon lehet összevetni), egy mélynyomóval megerősítve – mindez belépőszinten, vagyis alsó kategóriában. Magában a főegységben persze több apró hangszóró van, melyek ereje összeadódik, és a Dolby virtualizációnak hála úgy állít elő 5.1-re emlékeztető hangkavalkádot, hogy ehhez igazából nincs szüksége öt külön hangfalra, és ipari mennyiségű kábelezésre, sőt: a soundbarok legfőbb előnye éppen az, hogy az áramon és a forráskábelen kívül nagyon nem is kell madzagokkal bajlódni.

A Razerhez ez a felállás már csak azért is passzol, mert így a zseniális formatervezőiket nem fogta vissza semmi, és pont annyira dögös cuccot álmodhattak meg, mint bármelyik másik termékkategóriában, ahol eddig jelen voltak. Ennek megfelelően a Leviathan is baromi jól néz ki, totál fekete borítását nem is a hagyományos zöld Razer-logó dobja fel, hanem egy visszafogott, ízléses, szürke piktogram. A csomag sztárja persze a mélynyomó, amely egy igazi fekete monolit, olyan, amit egy high end cuccokat gyártó dán stúdió is szívesen a nevére venne. Négy vastag, kerek lábon áll, teljesen stabil, könnyű súlya ellenére a helyéről nem mozdul, még akkor sem, mikor ontja magából a torzítás nélküli, az egész szobát betöltő, a közelben lévő családi porcelánt is megrezegtető mélyhangokat.

BALJÓS ÁRNYAK

Hiába végzi azonban remekül a munkáját, és hiába ez a csomag legjobb eleme, valójában ez az Achilles-sarka is. A fő egységhez mindössze egyetlen, egyedi tervezésű, dupla csővégű kábellel csatlakozik, de valami elképesztően rosszul: a soundbaron lévő portba nem lehet teljesen belenyomni a csatlakozót, a háromnegyede kilóg, csak a szentlélek és a világ legkevésbé strapabíró, legcsapnivalóbb, 0,1 mm-es fémlapkája tartja. Így esett meg velem az, ami tizensok év alatt sosem: tönkretettem a tesztegység ezen részét, mindössze azzal, hogy szétszereltem az eszközt (kihúztam a kábelt), és ezzel együtt jött maga a port is – darabokban, persze. Egy félszázezer forintnyi hardver esetében ez több mint kínos, és csak a Razer zseniális lengyel ügynökségének, illetve a világ legkedvesebb PR-osának köszönhetően nem kellett végleg lemondanom a mély hangokról, mivel a gyártó kompletten kicserélte az egészet, de ha a saját pénzemen veszem, akkor is ugyanennyire ideges lettem volna, garancia ide vagy oda. Valahol érthető, miért ilyen megoldást választottak a gyártónál (mert így nem kell külön táp a mélynyomónak), mégis súlyos tervezési hiba, amit remélhetőleg a Leviathan második kiadásában vagy egy új csatlakozótípussal, vagy vezeték nélküli technológiával orvosolnak.

A RAZER LEVIATHAN ANYAGMINŐSÉGE LEHETNE SOKKAL JOBB IS, MERT MOST MÉG ELÉG TÖRÉKENY A KICSIKE. PEDIG AZ IRÁNYVONAL NEM LENNE ROSSZ.

Ez már csak azért sem lenne rossz, mert maga az egység felépítése és paraméterlistája kifejezetten jó: a teljesen szabvány, fapados jack csatlakozó egy PC-vel tökéletesen jól együtt tud működni, a magas és a mély hangokat is katonásan kitolja, de persze akkor végzi a legjobban a dolgát, ha az optikai portot használva egy megfelelő kábellel csatlakozik vagy egy számítógéphez, vagy bármilyen modern konzolhoz, hiszen ott aztán tényleg a teljes hangsávot ki lehet élvezni, nem kell lemondani semmiről. Szerencsére mind a két port megtalálható a Leviathanon, sőt, kábelt is kapunk hozzájuk, és ezek legalább rendesen a helyükön maradnak...

Van persze egy harmadik és egy negyedik csatlakozási lehetőség is: az NFC-s koppintás látványos dolog ugyan, de igazából totál haszontalan, ellentétben a Bluetoothszal, mely révén táblagépek, telefonok is szinte másodpercek alatt összeköthetők a Leviathannal. És azt ugye mondani sem kell, mennyivel jobban szól így egy Spotify-playlist, mint egy telefon / tablet hangszórón.

Igazából ez az, amit a Leviathan kapcsán ki lehet, és persze ki is kell emelni: egyszerűen jól szól. Nem kiválóan és nem is borzalmasan, szimplán csak jól. Nem torzítja a hangot (a basszus kifejezetten remek tud lenni), nem tolja össze a hangsávokat, van ereje, betölti a szobát, baromi jól néz ki, és pont olyan magas, hogy beférjen a monitor elé, de még ne takarja ki azt. Azért is jobb ott tartani, és nem mondjuk a nappaliban, a tévé előtt, konzolhoz használva, mert távkapcsoló sajnos nem jár hozzá, a hangerőt, az equalizert, a csatornát mind kézzel, a soundbar tetején lévő süllyesztett műanyaggombokkal kell vezérelni, ami a lustábbaknak vagy a vékony falak között élőknek nem túl előnyös, amennyiben mondjuk egy arcletépően hangos akciójelenet zavarja meg a nyugodt filmezést vagy játékot, de hát valamit valamiért.

A JÖVŐ ZENÉJE

A Leviathan egyértelműen egy ambiciózus, de a kategóriában még kezdő csapat ízléses, szép, de borsos, és gyerekhibákkal rendelkező próbálkozása, amihez kell még egy-két ráncfelvarrás és egy huzamosabb tesztelés ahhoz, hogy ajánlott eszköz legyen. Amíg egy sima 2.1-es egység erősebben és jobban szól nála, addig lehet, hogy érdemes várni a vásárlással.

Eszköz: **5.1-es soundbar**
Info: **www.razerzone.com**
Ár: **kb. 50.000 Ft**

PRO	KONTRA
– a szokásos Razer dizájn	– gyenge anyagminőség
– remek mélynyomó	– felesleges NFC
– optikai csatlakozó	

A minőség oltárán

Shuttle DS81L teszt

[ÍRTA **MR. TORGUE**] Egyre több gyártó ugrik fel a mini-PC-s vonatra, de szinte senki más nem rendelkezik akkora tapasztalattal ebben a szegmensben, mint a Shuttle, amely már azelőtt apró gépeket gyártott, mielőtt azok menővé váltak volna. A DS81L-en is érződik a vállalat szakértelme.

Egyetlen szó: minőség. Talán ezzel írhatjuk a legjobban le, hogy mi visz rá valakit egy Shuttle mini-PC vásárlására, hiszen alternatíva manapság már rengeteg van, de az olcsóbb, nehezen szerelhető, műanyag házas gépek tengeréből egy-egy igényesebb termék mindig kitűnik. A cég barebone (félkész) konfigurációi sosem a költséghatékonyságukról voltak híresek, ám cserébe van egy színvonal, amit minden alkalommal nyújtanak. Körülbelül ezekkel a gondolatokkal estünk neki a DS81L tesztelésének, így nem mondhatnánk, hogy az elvárásaink alacsonyak lettek volna.

A FEKETE DOBOZ BELSEJE

A gép egy újrahasznosított kartondobozban érkezett, de igazából ez jól állt neki, főleg, hogy néha már unalmasak a hivalkodó csomagolások, amik úgyis csak a különböző márkanevekkel bombáznak minket. Rengeteg leírás van a PC mellett, így bárkinek gyerekjáték lehet a beüzemelése, egy külön dobozban pedig megtalálunk minden szükséges csavart, sőt, még a fém hátlapi paneleket is, amik ahhoz kellenek, hogy egy monitor hátára erősíthessük az apróságot. Mivel ez egy barebone-gép, néhány dolgot be kell szereznünk ahhoz, hogy működésre bírjuk. Szabad választásunk van CPU, háttértár és memória frontján. Előbbiből egy maximum 65 wattos TDP-vel rendelkező LGA-1150-es példányt nézhetünk ki, ami alapján a tápegység teljesítményét nem túlozták el a mérnökök. Az FSP gyártmányú téglatest ugyanis 84 Wattot képes szolgáltatni a DS81L-nek, amibe bele kell, hogy férjen minden komponens (nem kell aggódni, belefér). Háttértárból SATA csatolós 2,5 colos példányt tud elnyelni a gépház, memóriából pedig két So-DIMM foglalat várja, hogy megpakoljuk. Opcionálisan még egy félmagas mini-PCIe és egy mSATA csatlakozót is igénybe vehetünk, ha igazán ki szeretnénk használni minden helyet. Előbbibe például WiFi kártyát lehet pakolni, amihez a hátlapon vannak is perforált helyek az antennacsatlakozóknak, így a jelerősséggel sem lehet probléma.

A SHUTTLE MINDIG HÍRES VOLT A MAGAS MINŐSÉGŰ TERMÉKEIRŐL, ÉS EZEN TREND ALÓL SZERENCSÉRE A FÉMVÁZAS DS81L SLIM-PC SEM JELENT KIVÉTELT.

A szerelés egyszerű: ha megvan minden alkatrész, akkor már csak egy csavarhúzóra lesz szükségünk, és pár perc múlva kész a gépünk. A DS81L a méretét tekintve körülbelül akkora, mint egy asztali PC-be szánt DVD-író. Ha viszont már ehhez hasonlítjuk, akkor érdemes megjegyezni, hogy optikai meghajtó nem fér bele, úgyhogy pendrive-ra vagy USB-s lemezolvasóra lesz szükségünk az operációs rendszer feltelepítéshez.

A DS81L háza teljes egészében fémből készült és két oldalt rácsos, hogy jól szellőzhessen. A processzor feletti hűtőbordán két hatcentis ventilátor teker viszonylag halkan, de ha megizzasztjuk a gépet, akkor azért a hangjuk is megjön. Mi egy 53 wattos TDP-vel rendelkező Celeron processzorral és egy Samsung SSD-vel egészítettük ki a konfigurációt, így átlagos felhasználás közben (böngészés, filmezés stb.) sosem találkoztunk zavaró hangerővel. Ha nem közvetlenül mellettünk van a DS81L, akkor nem kell azon aggódnunk, hogy elrontja egy halk jelenet varázsát filmnézéskor.

CSATLAKOZÓERDŐ

Csatlakozókból nincs hiány. Az előlapot négy (!) USB 2.0-s foglalat, egy memóriakártya-olvasó (SD) és a szokásos füles kimenet / mikrofon bemenet kombó töri meg, ami bőven elég, mindössze azt sajnáltuk, hogy egyetlen USB 3.0-s kivezetésnek sem szorítottak itt helyet. Azokból ugyanis mind a kettő hátulra került, de van mellettük még két USB 2.0-s csatlakozó is, így összesen nyolc USB áll rendelkezésünkre. Ha ez nem elég, akkor semmi. A DS81L hátsóját nézegetve lehet először gyanús nekünk, hogy ezt a gépet nem feltétlenül otthoni felhasználásra szánták, vagy nem csak arra. Kezdjük azzal, hogy két darab gigabites LAN vezérlő van rajta, felettük pedig két RS-232 port, amivel egy átlag felhasználó manapság nem sok mindent tud kezdeni. Opcionálisan az egyiket lecserélhetjük egy VGA kimenetre, ha megvesszük a megfelelő kiegészítőt. Viszont ha már a videokimeneteknél tartunk, azokból van két DisplayPort és egy HDMI is. Fura módon audiokivezetés nem került ide, úgyhogy a hang csak a videocsatlakozókon keresztül mehet. Nem véletlenül van egyébként két DisplayPort kimenet is a H81L-en, ugyanis egyszerre használható mindkettő, tehát egy kétmonitoros munkaállomás is meghajtható a géppel. A teljesítménynek csak a külön vásárolt processzor szabhat határt, de ha bírja a pénztárcánk, akkor egy Core i7-4790S is kerülhet a konfigurációba, az pedig a négy magjával és akár 4 GHz-es Turbo órajelével azért már elég sok mindenre jó. A processzor integrált VGA-ja azért nem, a Crysis 3-at ne ezen akarjuk végigjátszani, de pár régebbi játék futtatása nem jelenthet akadályt.

MENNYI AZ ANNYI?

Merthogy ezen múlik minden, ugye? Nos, a Shuttle DS81L bruttó 60-70 ezer forint környékén kapható hazánkban, ami szerintünk elég korrekt ár érte. Van ennél olcsóbban is kis gép, de az általában vagy nagyobb ennél, vagy integrált Atom processzorral rendelkezik. Ha nincs szükségünk túl sok kraftra, csak kell egy gép a nagyihoz, amin lehet PC Guru Online-t olvasgatni, akkor elegek lehetnek azok is, azonban ha valami komolyabbra vágyunk, akkor már érdemes lehet mélyebben is a zsebünkbe nyúlni. A DS81L jó lehet asztali gépnek vagy HTPC-nek, és még 4K-s kijelzőket is képes meghajtani, csak a HearthStone-nál jobban terhelő játékokat ne ezen akarjuk tolni. Vannak arra is megoldások a Shuttle-től, az ASUS-tól vagy az Alienware-től, meg egyszer, talán még ebben az évezredben befutnak a hivatalos Steam Machine-ek is, de ha nem szakadt ránk a bank, és gamer gépet szeretnénk, akkor inkább gondolkodjunk mini-ITX alapú konfigurációban (feltéve, hogy a méret a lényeg), jobban járunk.

Eszköz: **slim-PC**
Info: **www.shuttle.com**
Ár: **69.990 Ft (ajánlott ár, van olcsóbban is)**

PRO	KONTRA
– könnyen szerelhető – fémházas – viszonylag jól bővíthető	– elöl nincs USB 3.0 port – hátul nincs analóg audiocsatlakozó

Megérkezett a fejhallgatók királya

HyperX Cloud II Headset

[ÍRTA CHOCHO] **A múlt hónapban bemutatott Razer Kraken nem volt rossz fejhallgató, de a trónt sajnos üresen hagyta. Sebaj, épp jókor jött a HyperX Cloud II, hogy érdemi konkurensek híján azonnal elfoglalja azt, és megmutassa, milyen egy igazi prémium headset!**

A HyperX Cloud II a Kingstonból elméletileg kivált, de a gyakorlatban csak divízióvá alakult HyperX márkanév második fejhallgatója, egyben a simán csak HyperX Cloudnak nevezet első díszpéldány közvetlen utóda, mely annak idején szintén remek headset volt, csak épp drága és kevés helyen lehetett kapni. A gyártó, mely eddig elsősorban memóriákról és flashdrive-okról volt híres, úgy döntött, ideje megdönteni az ASUS egyeduralmát, és piacra bocsátotta a Cloud II-t, ami kedvezőbb európai árat és szükséges fejlesztéseket kapott, elérve, hogy a most kapható legjobb ár-érték arányú fejhallgató legyen, legalábbis a gamer-szektorban. 7.1-es virtuális hangzás, pont kellemes, de nem dobhártyaszaggató basszus, kiváló magas hangok és olyan anyagminőség, amitől könny szökik a szemünkbe – mi kell még?

A HYPERX EGY FANTASZTIKUS FEJHALLGATÓT ALKOTOTT, AMI RÁADÁSUL NEM IS OLYAN DRÁGA. HA A LEGJOBBRA VÁRTÁL, AKKOR TESSÉK SZÉPEN BESZEREZNI!

FELHŐ JANKÓ

Mondjuk az a fajta professzionális tálalás, amit a Razer nagyon jól nyom, nem árt meg – és amit a HyperX szépen le is koppintott. A Cloud II dobozában egy leemelhető fedelű karton található, aminek szivacsos ölelése nemcsak a headsetet, hanem két pár fülpárnát, egy jack-elosztót, tornazsákot (hátha el akarjuk vinni egy LAN-partira a cuccot), valamint egy külön csatlakoztatható jackes mikrofont is tartalmaz, nem beszélve a cég köszönőleveléről, amit Anfers Willumsen HyperX részlegigazgató nyomtatott aláírása tesz teljessé.

Kicsomagoláskor érezzük a mellkasunkban dübörgő adrenalint, és alig várjuk, hogy kézbe vegyük a Cloud II-t, mely azután sem okoz csalódást, hogy kivettük a dobozból. Az 5,3 cm átmérőjű, ovális fülpárnák közül az egyik pár plüss, a másik bőrbevonatot kapott, hogy mindkét tábor tagjai elégedettek legyenek. Maguk a hangszórók műanyag borítással bírnak (középen egy nagy HyperX-logó virít), és méretre állítható fémkapcsokkal csatlakoznak a flexibilis, szintén bőrrel borított kerethez. A Cloud II viselése nagyon kényelmes élmény, a 320 grammos headset szinte eltűnik a fejünkről használat közben, hogy csak a nagyszerű audioélmény maradjon utána.

Kialakítás terén, ha akarnánk, sem tudnánk belekötni a Cloud II-be. Egyedül a külön jackkel csatlakoztatható mikrofon miatt fáj kicsit a fejünk; bár a készülék hangátvitele tökéletes, és lehet érvelni azzal, hogy a ki-becsúsztatható mikrofonnal ellentétben ez a megoldás kíméli a hangbevitelért felelős kábelezést, valójában ugyanekkora kockázati faktor, hogy a jack-csatlakozó előbb-utóbb elkopik a sok ki- és bedugdosás miatt. Mivel pedig bemenet csak a bal fülesen található, ezért azok, akik jobb oldalra szeretnék tenni a mikrofont, ezt nem tehetik meg. Kis üröm az örömben – hiába, tökéletes termék nem létezik.

ZENE FÜLEIMNEK

Igaz, a Cloud II nagyon közel jár a tökéletességhez, legalábbis hangképzés terén. A HyperX elsősorban játékra szánja a 7.1-es fülest, ami azt jelenti, hogy erős basszust és virtuális, de a technológia korlátait feszegető térhatást várunk a pénzünkért. Mindezt pedig meg is kapjuk, méghozzá kompromisszumok nélkül. A Cloud II basszusa jól kalibrált, nem túl erős és nem is túl lágy, emiatt pedig játékon túl még zenehallgatáshoz is ideális, persze csak akkor, ha nem egy abszolút hallással megáldott (megvert?) vásárló kapja a fejére. A magas hangok jól szólnak ugyan, de természetesen nem annyira tisztán, mint egy echte zenéhez tervezett eszköz esetében hallhatjuk.

Játékhoz és filmhez viszont keresve sem találunk jobb alternatívát, főleg nem annyiért, amennyibe a saját HyperX Cloud II-nk fáj majd.

Maga a fejhallgató fonott, erős kábele egyetlen mezei jackkel csatlakoztatható a gépünkhöz, hogy a fent már említett elosztóval jusson elég csatorna a mikrofonnak és a hangszóróknak is. Van azonban a doboz mélyén még egy nagyon fontos kiegészítő: egy USB-s végződésű hosszabbító, amire külső vezérlőegységet is rakott a HyperX. Ez a felcsíptethető, műanyag apróság felel a sugárzott és beszédhang erejének szabályozásáért, mi több, a 7.1-es virtualizálást is a felületére helyezett gombbal aktiválhatjuk. Talán mondanunk sem kell, milyen jó szolgálatot tesz ez a csöpp kis műanyag holmi, hisz így nem kell folyton kilépegetnünk a játékokból, ha hangosítani vagy halkítani szeretnénk a Cloud II-n. Bár a vezérlő használata opcionális, mi mégis azt mondjuk, hogy mindenképp éljetek vele, mert nagyban emeli a termék minőségét.

MEGÉRI? MEGÉRI!

Na, jó, most, hogy egy teljes oldalon át dicsértük a Cloud II-t, ideje robbantani a bombát, és elárulni, hogy a HyperX február 9-én startolt headsetje 99 euróba, azaz alig több mint 30 ezer forintba kerül Európa-szerte. Ez egy nagyon barátságos árkategória, ennyit még a legtöbb játékos hajlandó pár évente kicsengetni egy jó fülesért, főleg, ha az adott termék anyagminősége, hangzása és extráinak száma meghaladja az elvárt szintet. És akkor a vizuálisan megkapó dizájnról még nem beszéltünk. Bár a Cloud II viszonylag minimalista, azaz nem világít, nem csillog, vagy csinál efféle szemkápráztató dolgokat, igenis jól néz ki, mert kemény, rusztikus hatást kelt, amit furcsán megbont a keretből a fülesekbe vezetett vékony kábel (ez azért kell, mert a fémcsatok nem üregesek, ergo azokon át nem lehetséges az adatközvetítés).

A kiváló anyagminőségnek köszönhetően az ember nem érzi úgy a Cloud II használata során, hogy hímes tojással van dolga, sőt, még egy brutális DotA 2 meccs után is oda meri vágni az asztalhoz, mert kellően masszív, robosztus holmi, amit arra terveztek, hogy a legvadabb rage quiteket is kibírja. Ezek után meglepődik bárki is az ajánlott plecsnin?

Eszköz: **fejhallgató**
Info: **www.kingston.com/en/hyperx**
Ár: **kb. 30.000 Ft**

PRO	KONTRA
– remek hangzás	– külső mikrofon
– felszereltség	– csak egy jack-bement
– anyagminőség	

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

LAPTOP JÁTÉKRA

Helló!
Azt szeretném megkérdezni, hogy érdemes-e beruházni egy ASUS X550CC-XX494D laptopra? Játékra használnám és jó lenne, ha a Red Orchestra 2-t, a BF 3-mat, a Counter Strike: Global Offensive-et és a jó öreg Arma 2-t és annak DayZ modját full grafón elvinné a beépített kijelző maximális felbontásán, lag nélkül. A kicsike konfigja a következő (ha nem baj, a válaszban kérlek, írd le a processzor magjainak számát és az órajelét, meg persze azt, hogy a játékaim elindulnának-e max grafóval úgy, ahogy írtam). Egy olvasó.

- Processzor: Core i5 3337U (1800)
- Memória: 4096 MB DDR3
- Merevlemez: 1000 GB
- Kijelző: 15.6" HD LED fényes
- Videokártya: 2048 MB NVIDIA GF GT720M
- Kategória: Szupergyors

Kedves olvasó!
Ezt a gépet lehet szupergyorsnak nevezni, de én a mai mezőnyben semmiképpen nem sorolnám ebbe a kategóriába. A kétmagos, harmadik generációs Core i5-3337U egy 1,8 GHz-en ketyegő processzor, amely Hyper-Threading technológiájának köszönhetően négymagosnak látszik, de egy klasszikus négymagosnál alacsonyabb hatásfokkal dolgozik, ha egyszerre négy szálon kell munkát végeznie. Amennyiben csak egyetlen magját használja, azt akár 2,7 GHz-ig is meg tudja emelni, ilyenkor a másik mag órajelét visszaveszi, hogy fogyasztása ne lépje túl a meghatározott TDP keretet. Játékra alkalmas ma is, viszont a GeForce GT 720M videokártyáról ez finoman szólva sem mondható el. A Global Offensive-et lehet, hogy elviszi, de a Battlefield 3 biztos, hogy nem esne jól neki még ebben az alacsony (1366x768) felbontásban sem. Én alapvetően olyan masinát néznék a helyedben, amelyben GeForce 840M van. ASUS K551, illetve Acer Aspire E5 széria 140-150 ezer forint körül vihető haza ilyen videokártyával (rendszerint operációs rendszer nélkül). Az általad kiszemelt notebookot egyébként nem is tudom, lehet-e még kapni bárhol, ugyanis egy ideje kifutott típusról van szó.

SSD CSERE NOTEBOOKBAN

Sziasztok! Gondolkodom azon, hogy felturbózom egy kicsit a laptopomat egy SSD meghajtóval. Viszont az szerintetek nem lenne gond, ha az lenne az egyetlen meghajtó a gépemben, és nem lenne mellette egy HDD? Köszi: **ZOLI**

Kedves Zoli!
Az attól függ, mire használod jelenleg a merevlemezt, ami a gépedben van. Játékok szempontjából eget rengető változást ne várj, viszont a rendszer sebessége jelentősen javulni fog, főleg az alkalmazások és magának az operációs rendszernek a betöltési ideje csökken majd le a töredékére. Nagyobb mennyiségű adatok (fotók, videók, zenék stb.) tárolására nem igazán ajánlott, ugyanis ahhoz egyrészt túlságosan drága, másrészt ilyen felhasználás mellett nem tudod kiaknázni az SSD-ben rejlő lehetőségeket. Ha nincs olyan sok cuccod, amit az SSD-n szeretnél tárolni, akkor nyugodtan vágj bele, de én azt mondom, hogy csak olyan dolgokat tárolj rajta, amelyekre a mindennapok során szükséged lehet (talán a zenék a leginkább ilyenek), a többit pedig tárold egy külső merevlemezen. Bizonyos notebookok esetében van lehetőség két adattároló egyidejű használatára is (manapság ezt egy mSATA és egy normál SATA csatlakozóval érik el), érdemes utánanézned, a te esetedben mi a helyzet, mielőtt belevágnál a cserébe.

GÉPFEJLESZTÉS

Sziasztok, Gurusok!
Szeretnék gépet fejleszteni. Igazából vagy videokártyát, vagy processzort szeretnék cserélni, mert sajnos visszaesett a gépem teljesítménye. Itt vannak a hardverek:

- Alaplap: Gigabyte B75M-D2V
- Videokártya: Gigabyte Nvidia Geforce GT 630 2GB
- Processzor: Intel Pentium CPU G860 3,0 GHz
- Memória: 4 GB RAM

Szerintetek mit kéne először fejleszteni, hogy jól fussanak a most és a jövőben megjelenő játékok rajta? Üdv: **ÁRON**

Kedves Áron!
Én a helyedben még akkor is a videokártyát cserélném ki először, ha tudnám, hogy az újat szinte biztosan nem fogja kihajtani a jelenlegi processzor. A GeForce GT 630 ma már egy igencsak lassú kártyának számít, legalábbis, ha az idén megjelenő nagyobb címeket nézzük. Nem írtál keretet, de a mostani alkatrészekből kiindulva sejtem, melyik kategóriában gondolkodsz. Én amondó vagyok, hogy egy Radeon R7 260X-szel nem igazán lősz mellé, nagyjából 32-35 ezer forintért vihető haza jelenleg. Ennél olcsóbban én maximum a kistestvérében, az R7 250-ben gondolkodnék, ami egy tízessel kerül kevesebbe.

NOTEBOOK-FEJLESZTÉS

Sziasztok!
Azért írok, mert a mostani laptopom ugyan még elviszi a mai játékokat elég jól, de megláttam a Dying Light gépigényét és elgondolkoztam rajta, hogy meddig lesznek még jók a cuccaim, szóval azt szeretném kérdezni, hogy majd alkalomadtán mit lenne érdemes beújítanom. A laptopon egy Dell Vostro (Intel Core i5-3230M CPU @ 2.60GHz, AMD Radeon HD 7600M Series, 6 GB RAM)
Válaszotokat előre is köszönöm, hű olvasótok, **BÁLINT**

Kedves Bálint!
A helyzet az, hogy a processzorod egyrészt a mai játékokhoz abszolút ideális, így annak cseréjén én annyira nem is gondolkodnék, a videokártyával pedig az a probléma, hogy az valószínűleg már most is kevés, viszont azt sosem fogod tudni kicserélni, ugyanis több mint valószínű, hogy az alaplapra van forrasztva a nyákja.

GAMER-NOTEBOOK VÁSÁRLÁS

Sziasztok!
Az a kérdésem, hogy milyen gamer laptopot ajánlatok kb. 350-400.000 Ft között? Nagyon nincs elképzelésem, hogy milyet vegyek, de én valami ASUS G751-es laptopban gondolkoztam. Szerintetek jó lenne ez? Nekem a kedvenceim az ASUS-ok, de lehet valami más is. És hogy mit futtatnék rajta? A Battlefield 4-et vigye el azért.

A válaszotokat előre is köszönöm: **ÁRMIN**

Kedves Ármin!
A G751-et egész nyugodtan megveheted, kategóriája egyik legjobbja. Ár/érték arányban én sem tudnék neked jobbat javasolni ebben a kategóriában.

NOTEBOOK HELYETT GAMER-PC

Szia!
Most lesz 3 éve, hogy laptopon (egy Sony VAIO) játszogatok, teljesen kényelmesen el is voltam vele, illetve el is vagyok, hisz tulajdonképpen a BF4-ig kiszolgált engem. Most kezdem azt érezni a játékoknál, hogy igen, fejlesztésre, váltásra van szükségem,

mert ez a laptop a jövőben ilyen ütemben már nem fog engem kielégíteni. Egy asztali gépben gondolkodom, mivel nagyon úgy tűnik, a játékok igényét csak olyan laptopok ütnék meg teljesítményben, amit nem egészen az én pénztárcámhoz terveztek. Össze is raktam egy patentos kis asztali gépet, amin ahogy nézegettem, a mostani játékok is (Witcher 3, Unity) elméletben gyönyörűen ultrán futnának, így egy darabig meg is úsznám az egész fejlesztős dolgot. A kérdésem, hogy szerinted mit kellene kicserélni benne, vagy tökéletesen passzolnak a dolgok egymáshoz? A konfig:

- Asus H81-Gamer alaplap
- 2x Corsair 4GB DDR3 1600 MHz Vengeance Blue
- Intel Core i5-4690K processzor
- Western Digital 1TB 7200rpm Sata600 HDD
- Gainward GeForce GTX760 4GB GDDR5 Phantom
- Cooler Master Elite Power 500W
- Kolink CXAP270P ház
- Kingfast 1,8" SATA2 64GB SSD
- Enermax ETS-N30-HE a plusz hűtés végett

Ahogy számolgattam, ez mindösszesen 200 ezer környékén állja meg a helyét, ami elég kényelmesnek tűnik ahhoz a teljesítményhez képest, amit kapok.Köszi a választ, **SKULL**

Kedves Skull!
Az SSD-t mindenképpen kicserélném valami tempósabb példányra, egy alap Kingston V300 már megteszi, 14 ezerért 60, 18 ezerért pedig 120 GB-os példányt kapsz belőle. A GeForce GTX 760 helyett egyértelműen az utódot, a GTX 960-at venném, amely januárban jött ki, ugyanis 20-25 százalékkal gyorsabb, legalább ennyivel kevesebbet is fogyaszt, és semmivel nem kerül többe. A többi nagyjából rendben van, leszámítva a tényt, hogy az Intel processzorok árai az egekben vannak.

VIDEOKÁRTYA-VÁSÁRLÁS

Szia!
Szeretnék segítséget kérni. Videokártyát szeretnék vásárolni, de egyszerűen nem tudok dönteni, hogy melyik lenne megfelelő nekem. A célom az ez évi és a pár évvel korábbi játékok futtatása viszonylag élvezhetően és szaggatásmentesen (mondjuk medium-high grafika mellett). Én egy Gigabyte R7 260X 2GB kártyára gondoltam, viszont mások GeForce-kártyákat ajánlottak inkább. A gépem adatai:

- AMD FX-6300 3.5 GHz processzor
- 8 GB DDR3 1600 MHz RAM
- 500 Wattos Kolink táp

Ha neked van alternatívád, annak örülnék. Max 45 ezer forintot szánnék rá. **BÉLA**

Kedves Béla!
Őszinte leszek, én valahogy kigazdálkodnám és megvenném a legolcsóbb Radeon R9 270-et, 50 ezer forint alatt már kapható nem is egy. Az ennél olcsóbb GeForce-ok (jellemzően GTX 750Ti), illetve Radeonok (jellemzően R7 260X vagy R7 265) lényegesen lassabbak.

GÉPFEJLESZTÉS AMD VONALON

Üdvözletem! Azért írok nektek, mert a jelenlegi PC-m idén tölti be a 4. életévét, és úgy érzem, megérett a kicsike egy nagyobb frissítésre.

A jelenlegi konfig:
- CPU: AMD Phenom II X4 955
- Alaplap: Gigabyte GA-870A-UD3
- VGA: Asus Radeon EAH6670
- RAM: Kingmax DDR3 1333 MHz (8 giga)

A kiszemelt termékek pedig a következők:
- CPU: AMD FX 8-Core FX-9370
- Alaplap: ASRock 970 Extreme 4
- VGA: ASUS Radeon R9290-DC2OC-4GD5 4GB

A RAM-hoz még nem terveztem hozzányúlni. A kérdésem tehát, hogy ez így egy jó összeállítás, és hogy ezzel következő 3-4 évet ki lehet-e húzni? Illetve, hogy a jelenlegi tápegységem (Chieftec CT G-500-80P 500W) elegendő ezekhez, vagy szerezzek be egy erősebbet? Annyi még, hogy ha más termékeket ajánlotok, szeretnék maradni az AMD-Radeon vonalon, mert nekem nagyon bevált.
Várom válaszotokat és előre is köszönöm!
Üdvözlettel: **NAGY BÁLINT**

Kedves Bálint!
Az FX-9370-nel kapcsolatban egyetlen dologra figyelnék, mégpedig arra, hogy véletlenül se vegyem meg. Ez a processzor egyszerűen nem ér meg 65 ezer forintot (ráadásul hűtőt még venni kell hozzá, mert az nem része a csomagnak), inkább vennék egy 8320-at vagy egy 6350-et 20-30 ezer forinttal olcsóbban, a maradékból pedig egy SSD-t a rendszernek és a játékokon kívül az összes többi alkalmazásnak. A Radeon R9 290 ma is egy remek kártya, és a kiszemelt ASUS változat meglepően jó áron (néhol már 90 ezer forint alatt) kelleti magát. Amennyiben ennél lényegesen drágábban találsz csak R9 290-et, úgy érdemes számításba venni a 95 ezer forintról induló GeForce GTX 970-et, amely általánosságban 10 százalékkal gyorsabb, és lényegesen kevesebbet fogyaszt. Tudása ugyanakkor a jelen kor játékaihoz mérten nevezhető bámulatosnak, hosszabb távon lehet, hogy a Radeonnal jársz jobban, de a jóslás nem tartozik az erősségeink közé. Bármelyik kártyára is essen a választás, két dolgot tudnod kell: az egyik, hogy a jelenlegi tápegységed mindkettőt kiszolgálja; a másik, hogy mind a kiszemelt, mind az általam ajánlott processzorok lassúak lesznek ahhoz, hogy ezeket a felső kategóriás videokártyákat kihajtsák. Játékok szempontjából az FX-9370-nel egy árban lévő Intel Core i5-4690 jobb döntésnek minősül.

GÉPFEJLESZTÉS VOL. 2

Üdv! Szeretném a gépemet egy kicsit frissíteni, mivel az új játékok nem igazán akarnak rajta futni.
A konfigom:
- Alaplap: Asus A88x PLUS
- CPU: AMD A10 5800 K
- Hűtés: Arctic Cooling Freezer Xtreme rev.2
- RAM: 2x2 GB Kingmax FLFE85F-C8HS9 1333 MHz
- HDD: WDC WD5000AAKX-00ERMA0
- Tápegység: Cooler Master RS-600-ACAB

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Használt alkatrészekben gondolkodtam, mivel eléggé szűkös a keret, elsősorban egy Kingmax 1333 MHz 8 GB-os RAM-ban. Másodszor pedig egy ASUS HD6670 1GB GDDR5 videokártyára gondoltam, bár, ha jól emlékszem, az APU támogatja a CrossFireX-et is a HD7770-nél.
Ha bármi más ötleted van, szívesen elfogadom, mivel nem akarok rossz döntést hozni.
A válaszodat előre is köszönöm.
SZÉCSI JÁNOS

Kedves János!
Ha rám hallgatsz, parkolópályára teszed a memóriakérdést, és a létező összes pénzt, amit a projektre áldozol, a videokártyába ölöd, mivel a processzorod a középkategóriás VGA-kat gond nélkül ki tudja hajtani. A Radeon HD 7770 mai számozással egy R7 250 és egy R7 260X közé esik, ha képes vagy kompromisszumokat kötni, akkor egy-két évig még elfogadhatóan fognak futni vele a játékok, addigra nem csak a VGA, de a processzor is kiszolgálja majd az idejét. A CrossFire X-et az APU-ba integrált videokártyával nem erőltetném.

VIDEOKÁRTYA VÁSÁRLÁS RÉGEBBI CORE I5-HÖZ

Kedves PC Guru! Azt szeretném kérdezni, hogy egy Gigabyte P67A-D3-B3 alaplapos és Intel i5 2500K procis gépbe milyen videokártyát érdemes még beletenni, hogy ki is tudja használni (tulajdonképpen a max érdekel, mert onnan lefele gondolom, bármi jöhet)? AMD párti vagyok alapvetően, de ha ár/érték arány jobb, akkor lehet Nvidia is. Előre is nagyon köszi! Üdvözlettel: **MIKLÓS**

Kedves Miklós!
A második generációs (Sandy Bridge architektúrára épülő) Core i5-ök mindegyike négymagos, ezért még ma is meglehetősen erős központi egységnek tekinthetők. Ennél fogva a ma kapható felső-középkategóriás videokártyák bármelyikét nyugodt szívvel beletenném, ide tartozik például a Radeon R9 280 vagy a GeForce GTX 960 is. Elképzelhető, hogy az eggyel drágább variánsok (R9 290 / GeForce GTX 970) sem okoznának fejfájást, hiszen a felbontás és részletesség emelésével a CPU-k fokozatosan veszítik el jelentőségüket a játékok alatt, de azért erre a két VGA-ra már nem bólintanék olyan nyugodt szívvel. Egyébként pedig azt kell venni, amelyik belefér a keretbe, annyira nem tudja visszafogni egyik mai videokártyát sem a jelenlegi processzorod, hogy azt lehessen rá mondani, semmiképpen nem éri meg megvenni.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Szervusztok, olvasók! Egyre csak az jár a fejemben, hogyan tudtatok ilyen jó fejek lenni, és ennyi fantasztikus levelet küldeni nekem az elmúlt pár hét során. Az első 5-6 levél után azt hittem, hogy alábbhagy majd a roham, de nem. E néhány hónap alatt megsokszorozódott a hozzánk beérkező e-mailek száma, ami gyanúm szerint azért történt, mert A) iszonyú jó fej vagyok, vagy B) egyre jobb ajándékokat sorsolunk ki köztetek. Chocho szerint persze ennek ő az oka, mert tök vicceseket trollkodik bele a leveleimbe, de természetesen mindannyian jól tudjuk, hogy hahahaha. De vágjunk is bele levrovunkba, lássuk, milyen panaszokkal jelentkeztetek az év elején!

EGY VISSZAUTASÍTHATATLAN AJÁNLAT

Helló, Smejkal Peter! A honlapod az igazi cool! Van egy csomó hír, hogy az okosan megválasztott és jól szervezett. De többet kereshet! **Na neee?! Hogyan? Mosogatni nem fogok! (Hé, te nem is a Smejkal Peter vagy! Hogy mersz a nevemben válaszolni?!– Chocho)** Csak azért, mert a körülmények, dolgozom egy projekten izébizé.net. **Nagyszerű! Csak így tovább!** Talán ezek a javaslatok, akkor kap egy csomó, és megpróbálja figyelmen kívül hagyni őket, és tudod, Megértelek. **Honnan tudsz a csomóról?! A fejem tetején jelent meg a múlt hónapban, de már leszedettem. Te megfigyelsz engem?!** Én nem szeretem, amikor kínál valami ilyen. De remélem még olvasni a végére, és akkor minden joguk megvan, dönthet úgy, hogy működjön együtt velünk, vagy kéretlen levelek küldésére. **Én sem szeretem, ha kínálgatnak. Jó sok közös van bennünk, szerintem simán lehetnénk barátok is.** Felajánlom, hogy telepíteni «izébizé.net» videolejátszó a honlapon, mint az elsődleges vagy másodlagos, és kap $3000-5000/1000 megtekintés. A játékosnak van olyan jó, mint amit használ, de hoz több pénzt. **Ah, sajnos a YouTube már lecsapott ránk, bocsi. Ők mondjuk, csak 3 dollárt fizetnek per hó, de azt mondták, hogy sok kicsi sokra megy. Mi meg elhittük, és aláírtunk velük egy 100 éves szerződést. Ha lejár, akkor majd jelentkezünk, oké?**

MÁR MEGINT EGY CHEATER

Üdvözlöm, Doktor úr! Nagyon fontos ügyben írok önnek. A legutóbbi számban tizenhétféle játékot lehetett találni a magazin mellett, ami zseniális ötlet volt. Ezek közül én nagyon meg szerettem volna kaparintani a Batman: Arkham Cityt, ezért kitaláltam a párommal, hogy nekem az mindenféleképpen kell, „vadásszunk" hát rá. Vasárnapig kerestük szerte Budapesten, a legkisebb zugokban is, de semmi. Csalódottan végül a negyedik napon (mivel nem akartam PC Guru nélkül maradni), megvettem a Fallout 3-as újságot. A rá következő hétben a párom elutazott Budapestről, mert „sürgősen" haza kellett mennie. Nem értettem, hogy miért, ő csak annyit mondott, hogy nagyon fontos. Nem válaszolt az üzeneteimre, a hívásaimra, mire egy nap mondta, hogy karácsonykor megyek, addig nem. Kétségbe voltam esve, mert azt hittem megcsalt, és végül tényleg! Ugyanis végül azért utazott haza, hogy végignézzen minden újságost, és megkeresse nekem a batmanes PC Guru-t. A kérdésem az önhöz, Dr. Chris, hogy mivel tudnám elkerülni, hogy többet ilyet ne tegyen velem. Hogy bejárja a fél országot és megcsaljon a PC-Guruval. Másrészt pedig mivel tudnám meghálálni neki ezt?
B.U.É.K.,

PETI

Hűha, úgy látom, itt már nagy a baj. Be kell vetni a nagyágyút. Először is javaslok egy azonnali, lehetőleg éhgyomorra történő leánykérést, mert ugye azzal rögtön két legyet ütnél egy csapásra. Először is nagyobb lelkiismeret-furdalása lenne, ha a jövőben megcsalna, másodszor pedig ezzel megmutatnád neki, hogy mennyire jó fej volt, és hogy milyen nagyon szereted. Na jó, az első hatásban nem vagyok olyan biztos, de abban igen, hogy ilyen kedves lánykát nehezebben találni, mint batmanes PC Gurut. Egyébként pedig a webshopunkban már meg lehet rendelni az összes verziót, de persze azt akkor még nem tudhattátok (Köh-köh, reklámszag van, köh... - Chocho).

AZ A LOVAS GTA

Szia, Chris! Szerinted mi az oka annak, hogy még mindig nem adták ki a Red Dead Redemptiont PC-re? Esetleg tudtok róla valami infót? Anno még hallottam, hogy már rábólintottak a fejesek, hogy jön, de azóta semmi **(Nem túl jó ómen, ha olyasmiket hallasz, amik nem hangzanak el. Ehhez már kevés lehet Dr. Környei szakértelme! – Chocho)**. Nagyon jó lenne, mert PC-n elég gyér a felhozatal western témából. A Call of Juarez „trilógiát" már háromszor is kiakasztottam, de valahogy nem tudta csillapítani az éhségemet. Nézegetek RDR-ből videókat YouTube-on, és a szívem szakad meg, hogy egy ennyire ízig-vérig westernjátékot miért csak a konzolosok élvezhetnek. Neked mi a véleményed? Chochót is kérdezem.

Azért nem adják ki, mert ilyen irigyek és gonik a rockstarosok. Úgy hallottam, hogy eleve azért készítették el az RDR-t, mert féltékenyek ránk, a Csodás PC-s Felsőbb-

rendűek Fajára, és ezzel borsot akartak törni az orrunk alá. Azt hiszik, hogy mi majd sóvárogni fogunk holmi western, nyitott világú, eszméletlenül látványos, hangulatos, egészen pöpec kis videojáték után. De tudjátok mit, Rockstar?! Nem fogunk! Nekünk ott a Starcraft! Meg a Gunslinger! Meg van Start menünk a Windowsunkban! Nektek mitek van?! Egyébként pedig szemetek ezek, sosem fogják már kiadni. Most már mondhatunk rájuk bármit. De azért a GTA 5 ugye még jön márciusban? Lécciiii! (A valódi ok ennél kicsit prózaibb: a Rockstarnak nem volt érdeke kiadni PC-re az RDR-t, mert a franchise-nak nem voltak PC-s alapjai, a GTA-val szemben, így puszira készítettek volna egy átiratot, ami a GTA 4-es RAGE motor miatt valószínűleg úgyis tré lett volna. – Chocho)

JÓK VAGYUNK, NA

Üdv! Mikor először megírtam e levelet, még szemrehányásnak szántam, de mire végeztem vele, átfordult köszönetnyilvánításba, így végül át kellett fogalmaznom az egészet. A történet ott kezdődött, hogy a decemberi számhoz 17-féle teljes játékot adtatok. Ki is néztem magamnak kettőt közülük, remélve, hogy valamelyiket majd megtalálom valahol vidéki városkámban. Jó pár napon keresztül keresgéltem, de nem leltem rá egyikre sem, így sajnos elcsábított a konkurens lap aktuális száma. Bevallom őszintén, még haragudtam is rátok. Olyan játékkal nem akartam Gurut venni, amelyik nem érdekel. Ám ahogy teltek a napok, és böngésztem a másik újságot, rájöttem, hogy hiányzik a jól megszokott stílusa a cikkeknek, illetve a rendszeres rovatok végigböngészése a reggeli kávé mellett. Ráadásul ott olyan tesztek voltak, amelyekből nem derült ki számomra, hogy milyen lett a játék. **(Miért, milyen játékokról írnak a Playboyban? Vagy van más igazi férfiaknak szóló konkurensünk?! O.o – Chocho)** Egyszóval levadásztam egy Max Payne antológiás Gurut, és rá kellett döbbenjek, hogy nem tudok meglenni egy hónapban sem PC Guru nélkül. Végül megadtam magam és elhatároztam, hogy februártól kezdve én is az előfizetőtök leszek. Na, ezen a ponton gondolkodtam el azon, hogy ti ezt biztosan direkt terveztétek így, mert ennyire szakavatott ismerői vagytok az emberi pszichének. Vagy csak zseniális PR-osok vagytok.

Igazából is-is. Tulajdonképpen rendkívül szakavatott ismerője vagyok mindennek (is), de főleg az emberi pszichének, ami egy furcsa izé a bal agyfélteke frontális lebenyében. Vagy a jobban, már nem emlékszem. A PR-t nem annyira nyomatom, mert az rendkívül untatott a suliban, gondoltam az emberi kapcsolatok úgyis jól mennek, nincs szükségem erről külön leckékre. Viszont amit az újságunkról írtál, azt köszi! Igyekszünk mi nagyon, hogy olyan cikkekkel jelenjünk meg, melyek alapján az olvasó eldöntheti, érdemes e megvenni az adott terméket. Előzetesek esetén ez persze nem működik, de ott is próbálkozunk a lényegre hagyatkozni, mikor a cikk szerkezetét megálmodjuk. Vagy legalábbis én így csinálom, Chocho most bőszen bólogat (Ne... Ne már!! Chris, ereszd el a nyakam, hallod?! – Chocho), hogy ő is, de mivel én pszichomókus vagyok, látom rajta, hogy csak a kedvemben akar járni, szóval az nem ér. Minden esetre örülünk, hogy nem pártoltál el tőlünk, a legközelebbi magazin mellé is csomagolunk majd valamilyen függőséget okozó szert. Újságírók vagyunk, nekünk könnyű szerezni, ugye Chocho? Hogy állsz a drogteszttel? (Állatul, képzeld, full pozitív lett! – Chocho)

ÜNNEPI CS:GO

Helló! Az én kicsi történetem karácsony másnapján esett meg, amikor nővéremhez és a barátjához mentünk ebédelni, akik egyébként egy utcával lejjebb laknak. Nagyon nem szeretem az ilyen ebédeket, de azért próbáltam jókedvet erőltetni magamra, de mivel a kaja sem volt túl jó (a nővérem kezdő szakács), nem igazán éreztem jól magam. **(És nem köptél az asztalra hangos „Ehetetlen az étek, asszonyállat!" felkiáltással? Szégyelld magad! – Chocho)** Közben látom, hogy az asztal másik végén ülő Lali, a nővérem barátja is unja a banánt. Ekkor szólt az édesanyám, hogy otthon maradt az egyik süti, és jó lenne, ha hazamennék érte. Hazafutottam, és mivel a kaja óta csak a CS:GO járt a fejemben, leültem a gép elé. Kb. fél óra telt el, mikor megláttam egy nagyon ismerős nevet a játékban: hát nem más volt az, mint Lali, a nővérem barátja. Ő is fogta magát, és magára zárta a szobaajtót, hogy megszabaduljon a kötelező jópofizástól. **(Csak egy kérdés maradt bennem: miért „kötelező" a jópofizás? Valaki gépfegyverrel áll mögöttetek karácsonykor, vagy hogy van ez? – Chocho)**
Üdv,

BOGNÁR RICHÁRD

Jaj, szívecskéim, ti aztán tudtok élni. Megértem én, hogy ezeken a kötelező családi rendezvényeken sokan szenvedtek, mert hiányzik a kedvenc videojátékotok, meg nem találtok közös beszédtémát, de ne már! CS:GO?! Most komolyan? Sosem fogom megérteni, mi abban a jó. Nincs spottolás, nincsenek tankok, meg helikopterek, meg úgy béna az egész. Na jó, most vicceltem ám, tudom én, hogy 10 millió játékos nem tévedhet (A legyek sem, együnk kakit! – Chocho). De komolyra véve a szót, inkább találjatok ki valamilyen közös programot a családdal, amit mindenki élvez. Mondjuk társasjáték vagy kártyajáték (vannak nagyon jó kártyás játékok, javaslom a Bang! címűt), vagy akármit. Ennél még egy közös Reszkessetek betörők nézés is meghittebb. Egyébként pedig segíthetnél a nővérednek is főzni, ha minden kötél szakad. Ja, és esett valami jó cucc CS-ben?

A HÓNAP LEVELE

Üdv! Sokat vacilláltam, hogy megírjam-e a legjobb főnök történetét, végül arra jutottam, hogy miért ne. Életem első munkahelyén vagyok éppen, mint egyetlen női dolgozó. Informatikus. Bármennyire is próbálom elfoglalni magam, mindig akad valamennyi szabadidőm, amit kihasználva játékhíreket böngészek. Úgy egy hét után váratlanul beállított a főnök, és megnézte, mit csinálok. Magyaráztam neki pár dolgot, a legújabb megjelenésekről, a Steam működéséről és hasonlók. Tudni kell, hogy a főnök több mint hatvanéves. Erre leállt nekem mesélni fiatalkorának kedvenc játékáról. **(Ajjaj... és a nadrágját is levette? – Chocho)** Valami labda, amivel bontani kellett valamit és felszedni valamit. **(Gésa golyók? – Chocho)** Bárhogy nézem, ez nem túl sok információ, de felajánlottam, hogy utánanézek, megkeressük, ha szeretné (pedig esküszöm, nem hajtok a hónap dolgozója címre). Fél óra keresés után meglett a játék: Supaplex. **(Egy régi PGO-s fórumozó legenda, Vassgood most nagyon boldog lehet. – Chocho)** Igen ám, de Windows 8 alatt az nem nagyon futott. DosBox elő, régi parancsok felidézése megvan, vágjunk bele! A főnök ott mosolygott mögöttem, és „igen, ez volt az" kijelentéssel odahúzott egy széket. A nap további része azzal telt, hogy játszottam, ő pedig mögöttem drukkolt a sikerért, majd nagy hangon mesélte, melyik pályára emlékszik és annak mi a trükkje. A végén pedig bejelentette, hogy ez kell a saját számítógépére is. Még ha kicsit (bocsánat a kifejezésért) őskövület, de vérbeli játékos főnököm van!

GABBER

Oh, azok a régi szép emlékek! A falbontósokat különösen szerettem én is, meg a vonatosokat! Azt nem tudnád megtalálni nekem, amiben én egy fehér kalap voltam egy pályaudvaron, és vírusos volt mindenki, csak én nem, nekem pedig meg kellett gyógyítanom a többi kalapot, aztán átmenni vonattal a következő állomásra? Jaj, meg ott volt a Chop Lifter is! Na jó, abbahagyom, ez nagyon ciki. Egyébként pedig ne legyen fura, ha valaki idősebb fejjel is játszott már videojátékokkal, hiszen a '80-as években is voltak már nagyon klassz anyagok. Persze most elllőhetnék valamilyen szexista vagy perverz főnökös poént is (Mint én! Csak te jobb vagy nálam. – Chocho), de nagyon könnyen meg tudom állni, hogy ne tegyem. De ismered azt a viccet, hogy két informatikus beszélget: - Neked mi volt a legkomolyabb kapcsolatod? – Nekem? 10 megabites ADSL. Na, léptem, legyetek rosszak! (– Neked milyenek az ideális méreteid? – 1920x1080! / bocs – Chocho) Szeretnéd, ha márciusban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu címre!

„Ne nézzél, olvassál!"

2015 a könyvmolyok éve

[ÍRTA **KARABEKIAN**]

Tudjuk, mit fogsz 2015-ben olvasni. Hát a Gurut. Azonban ha már belelendültél az olvasásba, és a havi számban lévő betűmennyiség nem elég, akkor van néhány ötletünk arra, miként üsd agyon az időt, amíg várod a következő adagodat. A listában minden geek és nörd megtalálhatja a kedvenc műfajában idén megjelenő könyveket, de arra is biztatunk, hogy egy-egy kötet erejéig mozduljatok ki a komfortzónátokból.

Ha nem akarod hosszú napokra vagy hetekre elkötelezni magad egyetlen történet mellett, akkor első körben a Fumax kiadó hamarosan megjelenő antológiája lehet nyerő, noha egészen áprilisig, a Könyvfesztiválig kell várni rá. Biztosak vagyunk benne, hogy megéri, hiszen a kötet egyik szerkesztője George R. R. Martin (igen, az a George „úgyis megölöm a kedvenc szereplődet, meg mindenki mást is" Martin), a másik pedig Gardner Dozois. Róla szerintem elég annyit tudni, hogy 17 év alatt tizenötször kapta meg a legjobb szerkesztőnek járó Hugo-díjat. A kötetben lesz vegyesen fantasy, thriller, krimi, sci-fi, horror és történelmi témájú novella is. Összesen 20 szerzőtől olvashatunk történeteket: G.R.R Martin ezúttal sem kíméli Westeros lakóit, Neil Gaiman a Sosehol másik Londonjába visz minket vissza, Gillian Flynn, a Holtodiglan szerzője pedig újabb olyan nővel ismertet meg, akiről nem tudjuk majd eldönteni, hogy mélységesen együtt érzünk vele, vagy gyűlöljük, esetleg mindkettőt egyszerre. Mellettük pedig még 17 korábban már valamilyen rangos díjban részesült író története kapott helyet. Persze nem ez lesz az egyetlen novelláskötet, ami idén megjelenik, Neil Gaiman Trigger Warningja február 3-án kerül a polcokra angol nyelven, és bár az Agave Kiadó még nem jelentette be, de biztosak lehetünk benne, hogy még az idén kezünkbe vehetjük a magyar fordítást is. Ebben egyébként – a már korábban megszokottak szerint – az előző, szintén rövid történeteket tartalmazó kötet megjelenése óta összegyűlt sztorik kapnak helyet.

TUDOMÁNY? FANTASZTIKUS!

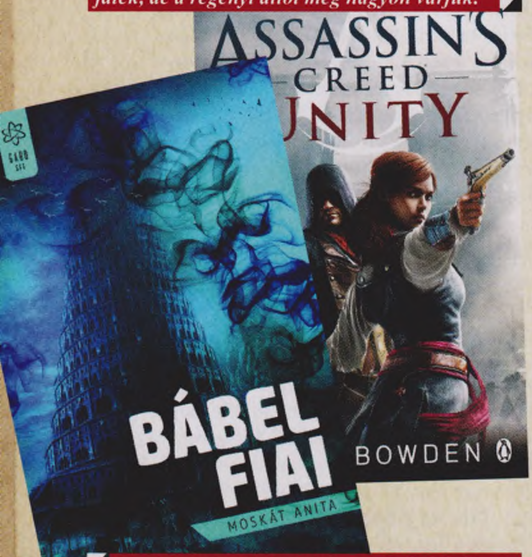
Ha már Agave Kiadó, náluk vannak a Vének Háborúja univerzumát kiagyaló John Scalzi könyveinek jogai is, ő jelenleg a széria hatodik regényén dolgozik, mely a The End of All Things címet viseli, és a kiadó nagyon fogadkozik, hogy idén is megpróbálják a nemzetközi megjelenéssel egy időben a magyar olvasókhoz is eljuttatni a könyvet, úgyhogy nagyjából augusztus 11-én kellene itthon megjelennie. A történet ott veszi fel a fonalat, ahol az előző elejtette: a Lázadás hangjaiból megismert B csapat tevékenykedését követhetjük újra a már megszokott, egymáshoz lazán kapcsolódó fejezetekben. Reméljük, a kiadó ezúttal kicsit összeszedi magát, és a borító nem lesz újabb visszalépés az előző részhez képest, bár onnan már nem nagyon van hová visszalépni...

Ha szóba jöttek a sci-fik és folytatások, a hazai írók közül a Brandon Hackett álnéven alkotó Markovics Botond elkészült „Az időutazás napja" folytatásával, ami a nem annyira kreatív „Az időutazás tegnapja" címmel jelenik meg, feltehetően tavasszal. Jó hír azoknak, akik nem szeretik a rétestésztához hasonlóan elnyújtott regényfolyamokat, hogy nem lesz harmadik rész, az összes szál elvarrásra kerül. Három szereplő kalauzol minket végig a regény oldalain, az egyikük a korábban már megismert Rebecca, a másik az időgép ifjabbik feltalálója, a harmadik kísérőnk pedig a Haugen mikrouniverzum nem igazán szimpatikus személyiséggel rendelkező örökösnője, Octavia Haugen lesz.

És ha már magyar szerző: Moskát Anita, a Bábel fiaival debütáló fantasyszerző újabb lehetőséget kap, ami nem is csoda, hiszen első könyve az olvasók részéről egyértelműen pozitív fogadtatásban részesült. A Gabo kiadó a Könyvhétre tervezi megjelentetni második regényét. A már másfél éve a fiókban várakozó könyv a Horgonyhely címet viseli, és egyelőre annyit tudunk róla, hogy egy, a mienktől eltérő világban játszódik, amelyben a várandós nőket kivéve senki sem tudja elhagyni születésének helyét, ez pedig egy különös hierarchiájú társadalmat eredményez, ahol a férfi-nő, anya-gyermek és apa-gyermek viszony is gyökeresen eltér a megszokottól. A regény egy hajón született, a nők uralma ellen lázadó férfit, szabadulni vágyó lányát és egy, a föld mágiáját használni képes pasast követ, miközben egyre jobban feltárul előttünk a furcsa világot mozgató szabályok rendszere.

Amennyiben kicsit ismerősebb környezetre vágyunk, akkor a menetrendszerűen érkező új Assassin's Creed regény az egyik opciónk, ami a

Az Assassin's Creed: Unity nem lett hibátlan játék, de a regényt attól még nagyon várjuk.

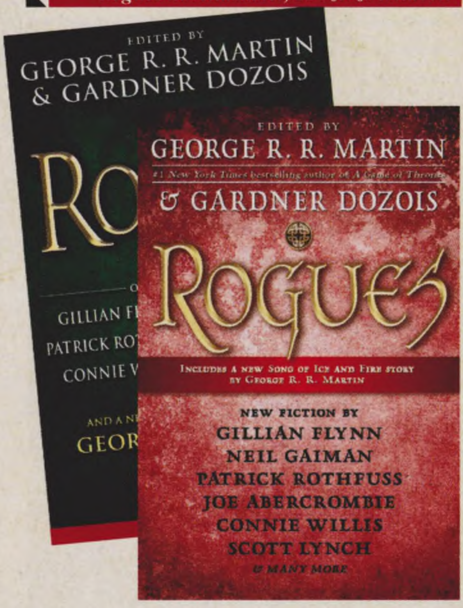


Moskát Anita első regénye, a „Bábel fiai" remek olvasmány, és már készül a folytatás.

„Az időutazás napja" is kap egy folytatást: „Az időutazás tegnapja" az összes szálat elvarrja.

Jacek Dukaj „Dalok odaátról" című regénye igazi csemege a furcsaságok rajongóinak.

A tavasz egyik legnagyobb durranása lesz a Rogues novelláskötet, 20 szerző tollából.



magyar keresztségben az Egység nevet kapta. A játékból megismert Arno és Élise a párizsi forradalom vérzivatarában próbál egy apa haláláért bosszút állni, nem is sejtve, hogy hamarosan ők is belecsöppennek az Orgyilkosok és a Templomosok között zajló háborúba. A szerző, Oliver A. Bowden remélhetőleg ezúttal is hozza a tőle megszokott színvonalat, és elmeséli a teljes történet azon részleteit is, amik a gyalázatos minőségű konzolos verzióból kimaradtak.

VÁR A FANTÁZIÁD

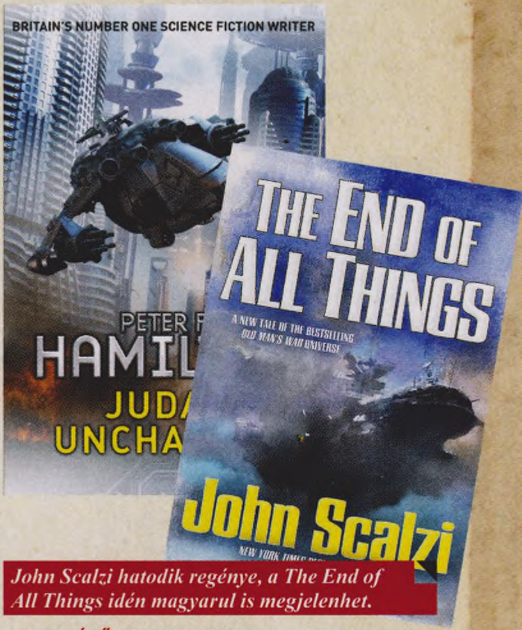
Nem a Unity az egyetlen játék, amelyből idén könyv formában olvashatunk történeteket. A hamarosan megjelenő Witcher 3 mellé is kapunk egy regényt, ami bár nem kapcsolódik olyan szorosan a játék eseményeihez, mint azt az Assassins' Creed esetében láthattuk, azonban Andrzej Sapkowski neve garancia arra, hogy amíg nem érünk az utolsó oldalra, életünk az olvasásra és a létfenntartásra korlátozódik. A trilógia ezen részében Geraltot a Thanedd incidensben szerzett sérülései sem tudják megakadályozni abban, hogy Ciri nyomába eredjen, és megpróbálja megakadályozni, hogy feleségül adják Nilfgaard uralkodójához. Várhatóan a nyár közepén jelenik meg a könyv, úgyhogy az új epizód harmadik és negyedik végigjátszása közé pont illeni fog.

Amennyiben könyvsorozatok a téma, biztosak lehetünk benne, hogy még idén megkaparinthatjuk a Térség sorozat negyedik kötetét, aminek egyelőre csak angol címe van: Cibola Burn. Ez már csak azért is biztos, mert az első regényből készült tévészéria ez évben debütál a Syfy csatornán, és az eddigi előzetes és hírek alapján nagyon ütős lesz, így szinte garantált, hogy a könyvek népszerűsége is rakétaként fog kilőni, még akkor is, ha esetleg nincs olyan magyar adó, amelyik idén bemutatná a sorozatot. Azoknak meg, akik már az eddig magyarul megjelent köteteket olvasták, úgyis annyira a szívükhöz nőtt James Holden és a Rocinante legénysége, hogy tűkön ülve várják, vajon hová vezet a hajó következő útja, most, hogy kinyílt előtte egy másik univerzum, és az emberiség úgy döntött, hogyha már ott van, akkor nem ártana gyarmatosítani. Ám nem az egyetlen űropera, amiből a rajongók idén megkapják a következő részt, a Fumax kiadó által tavaly elkezdett Pandóra csillaga is bővül a Judas Unchained kötettel. A kiadó döntésétől függően ez akár két könyvet is jelenthet, hiszen sajnos itthon a keménykötésű kiadások nem terjedtek el annyira, mint külföldön, papírkötéssel azonban a hatszáz oldalnál vastagabb szörnyetegek egyszerűen kezelhetetlenek (lásd még: Trónok harcát olvasni a villamoson), a Judas Unchained pedig az első epizódhoz hasonlóan 1200 oldalra rúg.

A könyv a Nemzetközösség valóra vált rémálmával indít, a Prime nevű idegen faj ugyanis újabb és újabb bolygókra csap le (ez mondjuk nem meglepő egy olyan civilizációtól, amely génjeibe kódolva hordozza a késztetést minden létforma elpusztítására, ráadásul technológia fejlettségében is jócskán mindenki más előtt jár).

Már 23 planéta esett áldozatul a hódítóknak, az áldozatok száma több százmillióra rúg, és senki sem tudja megmondani, hogy melyik naprendszerben esedékes a következő támadásuk. Ennyi bármelyik tisztességes csillagközi birodalomnak elég kihívás lenne, ám a Nemzetközösség ezúttal nem ússza meg ilyen könnyen. Úgy tűnik ugyanis, hogy az Egyéniség Őrei szervezet mégsem kisgyerekeket próbált ijesztgetni az előző néhány száz évben, és a Starflyer nevű idegen valóban létezik, mi több, ő mozgatja a szálakat a háttérben, és a Prime támadásai egyáltalán nem véletlenül következtek be most. Azonban azt, hogy pontosan mi motiválta a háború kirobbantására, senki sem sejti, sem azt, hogy milyen haszna származik a fél galaxist romba döntő hadjáratból. Két ennyire halálos ellenféllel szemben pedig az apró, egymással marakodó frakciókra szakadt Nemzetközösségnek egységesebbnek kellene lennie, mint eddig bármikor. Vajon mi sül ki ebből?

A Judas Unchained című regény két kötetben debütálhat, mert összesen 1200 oldalas!



John Scalzi hatodik regénye, a The End of All Things idén magyarul is megjelenhet.

VISSZATÉRŐ KLASSZIKUSOK

Az űroperák mellett a Delta Visiontól a Terry Pratchett rajongók számíthatnak legalább hat Korongvilág regényre, bár öt újrakiadás (például a Mágia színe) már nagyon régóta hiánycikknek számít még az antikváriumokban is. Emellett végre megérkezik hazánkba az író Stephen Baxterrel jegyzett közös sorozata, a The Long Earth, ahol egy a párhuzamos univerzumok között utazni képes férfi és egy mesterséges intelligenciaként reinkarnálódott tibeti motorbicikli-szerelő szerzetes (?!) segítségével fedezhetjük fel az alternatív Földek történelmét.

A kiadó ezenkívül megjelenteti Orson Scott Card Teremtő Alvin sorozatának utolsó előtti részét, de folytatódik az Árnyék saga is: Bean ezúttal újra szembekerül Achillesszel, és egyáltalán nem biztos, hogy élve keveredik ki a helyzetből. Hogy teljes legyen az író rajongóinak öröme, a Children of the Mindra sem kell tovább várnunk, így lassan már tényleg nem marad olyan könyv a Végjáték univerzumból, amit ne olvashatnánk magyarul. Ugyanez elmondható Phillip K. Dick életművéről is. Az utóbbi pár évben az Agave az író szinte összes művét megjelentette, ám mostanra elfogytak azok a kötetek, amelyekről a kiadó úgy gondolja, hogy érdemes vállalni a kiadással járó költségeket – azért persze nem szomorkodunk, így is igen impozánsan fest az író eddig magyarul megjelent 25 könyve a polcunkon.

A lista végére maradt Jacek Duckaj könyve, a Dalok odaátról, ami kicsit kilóg a műfaji besorolásokból: egyszerre olvasható kaland-, fantasy, science-fiction regényként, vagy akár filozófiai értekezésként. A regény azzal a feltételezéssel indít, hogy Arisztotelésznek volt igaza, és nem atomokból épül fel a minket körülvevő világ, helyettük a négy őselem található mindenben. A gondolat elég vad, bár Duckajtól nem is vár kevésbé őrült dolgot az ember. Szóval így, február elejéről előretekintve úgy tűnik, lesz mit olvasni, miközben két Guru között kell kitölteni az időt, és bármelyik műfaj is a kedvencünk, találhatunk kedvünkre való olvasnivalót erre az évre.

2015-BEN SZÁMTALAN OLYAN REGÉNY ÉS NOVELLÁSKÖTET ÉRKEZIK, AMIK MEGDOBOGTATHATJÁK AZ OLVASÁS SZERELMESEINEK SZÍVÉT. FŐLEG, HA NÖRDÖK.

A pár oldallal előbb bemutatott Witcher 3 mellé is beesik majd egy új kötet. Irány a tűz!

James S. A. Corey regényfolyamából az amerikai Syfy Channel forgatott sorozatot.

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **46.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TIPPEK A STEAMEN!

Szeptember végén történetének talán legnagyobb változásán esett át a Steam, hiszen nem szimplán lecserélték a bolt kinézetét, de a működését is alapvetően gondolták újra: a bolt most már teljesen személyre szabva ad ajánlásokat a játékokat illetően, megpróbálva olyan címeket az érdeklődők elé tolni, melyek feltehetően pont az ízlésükbe vágnak. Ha pedig nem, akkor sincs baj: lehetőség van követni úgynevezett kurátorokat, akik folyamatosan bővülő listába szedve ajánlanak játékokat. Természetesen ebből a PC Guru se marad ki: kövesd a kurátori oldalunkat, fedezz fel és ismerj meg játékokat, amikről talán még nem is hallottál, töltsd fel csordultig a kívánságlistádat!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: **www.youtube.com/pcguruonline**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásodat. Hajrá!

INSTAGRAM
http://instagram.com/pcgurumagazin

GOOGLE+
http://bit.ly/pcg_google

TWITTER
www.twitter.com/pcgurumagazin

THE GAMEMANIA
2015-BEN IS: A LEGTELJESEBB KIADÁSOK
A LEGJOBB ÁRON!
2.490 Ft/db
Batman: Arkham City
Game of the Year Edition
Batman: Arkham Asylum
Game of the Year Edition
Total War:
Empire + Napoleon
Total War:
Shogun II Gold Edition
Stronghold HD Collection
CENEGA
A The Gamemania sorozat teljes választékáért látogass el a CD Galaxis honlapjára!
A The Gamemania sorozat forgalmazója a CENEGA Hungary Kft. Minden márkanév és játéknév a megfelelő tulajdonosok birtokában áll, felhasználásuk csak a tulajdonosok beleegyezésével lehetséges. Minden jog fenntartva.

"Multimédiás erőmű brilliáns, Full HD felbontású kijelzővel és nagyszerű, négyhangszórós hangrendszerrel."
ASUS N751JK
i7-4710HQ processzor / 17.3" FULL HD kijelző
16GB memória / 1TB merevlemez
nVidia Geforce GTX 850M 4GB-os grafikus kártyával
Gamer laptopok és kiegészítők
hatalmas választékban
digiprime.hu
1074 Budapest, Dohány utca 63/B * 0670/286-4298 * www.digiprime.hu

Battleborn

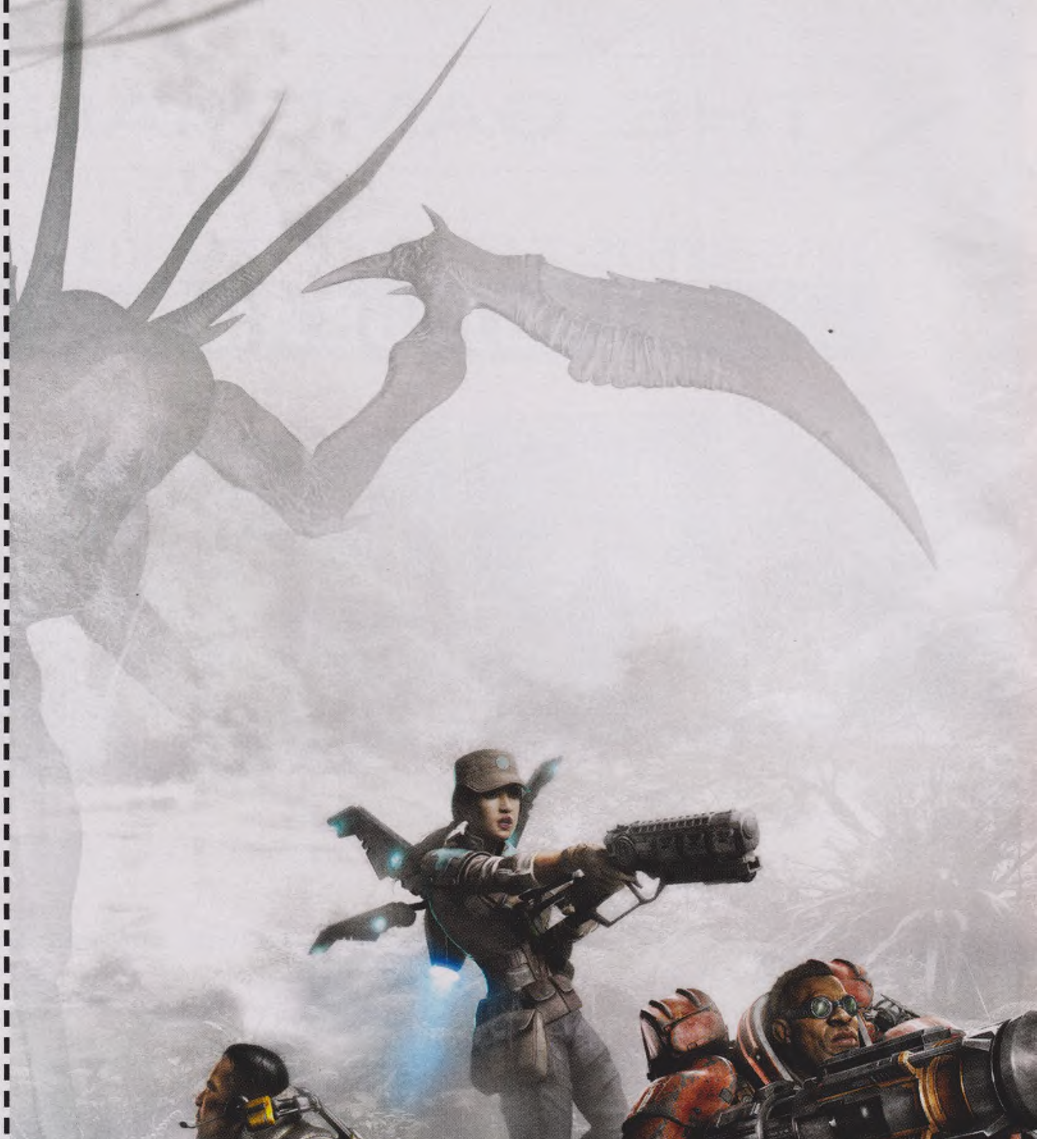
ELŐZETES Mivel a Borderlands 3 fejlesztése még mindig nem indult el, ezért jogos lehet a kérdés, hogy mégis mi a fenén dolgozik a Gearbox. Hát ezen: a Battleborn bejelentése ugyan több hónappal ezelőtt megtörtént, de a MOBA, a TPS-ek és a stratégiák műfaját egyesítő hibridről addig nem akartunk írni, míg nem érkezik róla egy nagy adag információ.

Deathtrap

TESZT A magyar NeocoreGames ugyan jelenleg is javában készül a The Incredible of Van Helsing III startjára, de ez nem akadályozta meg őket abban, hogy közben egy másik, teljesen más játékot is tető alá hozzanak. A Deathtrap szintén a Van Helsing-univerzumot erősíti, csak épp a tower defense jegyében.

Total War: Attila

TESZT Amikor novemberben a PC Guru címlapjára raktuk a legújabb Total War-játékot, még egyáltalán nem gondoltuk volna, hogy februárban már meg is érkezik, de a Creative Assemblynél nem pihennek; a pletykák szerint még az is lehet, hogy idén nemcsak az Attila képviseli majd a sorozatot, de egy Warhammer fantasyepizód is!



EVOLVE

A lapzárta nagy vesztese nem csak mi voltunk, de az Evolve is, hiszen február talán legjobban várt játéka pont akkor érkezik, mikor a februári PC Guru utcára kerül, így sajnos nem állt módunkban tesztelni. Márciusban persze helyrehozzuk a dolgot: úgy tervezzük, hogy legalább ketten is elmerülünk a szörnyvadászatban.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁRCIUS 12-ÉN

JELENIK MEG!

PC GURU WEBSHOP

SHOP.PCGURU.HU

Ajánlatunk 2015.02.04-től a készlet erejéig, illetve visszavonásig érvényes. Az itt szereplő árak 27%-os áfát tartalmaznak. A feltüntetett árak jelentős árfolyamingadozás esetében változhatnak, ezért az árváltozás jogát fenntartjuk. Az ebből eredő károkért a Skorpió Print Kft. felelősséget nem vállal. A hirdetésben ábrázolt dobozképek illusztrációk, a kiküldött termékek borítója ezektől eltérhet. Vásárlási információk (*http://shop.pcguru.hu/vasarlasi_informaciok*), Általános szerződési feltételek (*http://shop.pcguru.hu/aszf*) és Garanciális feltételek (*http://shop.pcguru.hu/garancia*) a webshopon olvashatók.

GTA V

- Az elmúlt év legjobb játéka végre PC-re is megjelenik!
- Drasztikusan feljavított látványvilág
- Az összes eddigi DLC a lemezen
- Steamworks-támogatás

PC 12.990 Ft

THE WITCHER 3: WILD HUNT

- Az elmúlt évtized egyik legjobb szerepjáték-sorozata végre új epizóddal tér vissza!
- Döbbenetes látványvilág
- Hatalmas, szabadon bejárható terep
- Akár 100 órányi tartalom

PC 11.990 Ft

DYING LIGHT

PC 9.999 Ft

XONE, PS4 17.990 Ft

EVOLVE

PC 8.890 Ft

XONE, PS4 18.499 Ft

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

PC 11.499 Ft

X360, PS3 15.499 Ft

XONE, PS4 16.999 Ft

BATTLEFIELD HARDLINE

PC 11.999 Ft

X360, PS3 14.499 Ft

XONE, PS4 17.799 Ft

FIFA 14

PC 4.399 Ft

X360, PS3 5.999 Ft

XONE, PS4 8.490 Ft

STARCRAFT II + HOTS

PC 4.999 Ft

PC 4.999 Ft

THE SIMS 4

- A legendás sorozat végre egy teljesen új epizóddal tért vissza!
- Minden eddiginél életszerűbb szimuláció
- Élethűbben viselkedő karakterek
- Sokkal részletesebb karakterkészítő

PC 11.990 Ft

ITT A 2015-ÖS PC GURU NAPTÁR!

Ahogy tavaly, úgy idén is elkészítettük a PC Guru magazin hivatalos naptárát: ha szeretnéd, hogy az évet a 2015-ös kínálat játékainak képei kísérjék végig, ruházz be egyre, hiszen minden héten egy teljesen új ábrával dobhatod fel a napjaidat!

©2010 – 2015 Take-Two Interactive Software, Inc. 2K, the 2K logo, EVOLVE, the EVOLVE logo, and Take-Two Interactive Software are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Turtle Rock Studios and the Turtle Rock Studios logo are trademarks of Turtle Rock Studios, Inc. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other marks are property of their respective owners.